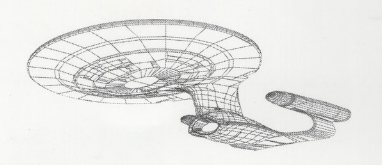
# STAR TREK THE NEXT GENERATION®

## "A Final Unity"™



Spectrum HoloByte



# EIN WORT ZU DIESEM SPIEL

Vielen Dank, daß Sie eines unserer Produkte gekauft haben. Die Entwickler zählen darauf, daß Sie keine Kopien dieses Produkts weitergeben. Sie haben viel Zeit, Mühe und Geld in diese Software investiert und sind für ihren Lebensunterhalt auf ihren Anteil an den Verkaufserlösen angewiesen. Ihr Kauf ermöglicht es ihnen, auch in Zukunft die nötige Zeit und Energie aufzuwenden, um Software von höchster Qualität zu produzieren.

Unser Ziel ist es, Ihnen qualitativ hochwertige Produkte zu einem angemessenen Preis anzubieten. Falls Sie Fragen zu unserer Software haben oder uns Anregungen für zukünftige Programme geben möchten, können Sie sich unter der folgenden Adresse an uns wenden:

Spectrum HoloByte
2490 Mariner Square Loop
Alameda, CA 94501, USA
+1 (510)522-1164
+1 (510)522-9357 Fax

America Online: S HOLOBYTE
CompuServe: 76004,2144
GEnie: HOLOBYTE
Internet: startrek@holobyte.com
BBS: +1 (510)522-8909

Gilman Louie

Gilman G. Louie
Spectrum HoloByte, Inc.

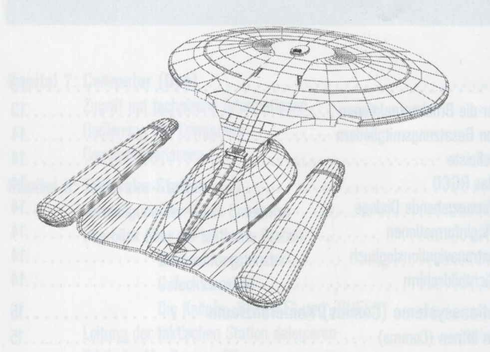





# HANDBUCH

Spectrum HoloByte

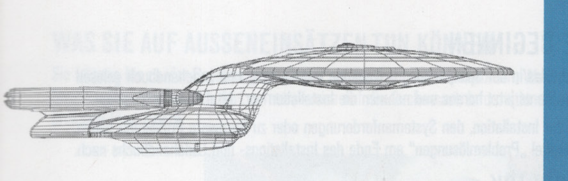
Hergestellt in GB



# INHALTSVERZEICHNIS

# INHALTSVERZEICHNIS

# INHALTSVERZEICHNIS



# DAS WELTALL UNENDLICHE WEITEN...

# 1

*Dies sind die neuen Abenteuer des Raumschiffs Enterprise, die viele Lichtjahre von der Erde entfernt durch das All reist, um fremde Welten und unbekannte Kulturen zu erforschen. Die Enterprise dringt dabei in Galaxien vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat.*

Willkommen in 24. Jahrhundert! Kommen Sie an Bord, und erleben Sie ein Abenteuer voller Gefahren und Intrigen. Mit der Hilfe Ihrer Besatzung auf dem Raumschiff Enterprise - Picard, Riker, Worf, Data, La Forge, Crusher und Troi - werden Sie ein intergalaktisches Geheimnis lüften, das Jahrtausende umspannt.

Mit *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity"* erleben Sie Interaktion in einer bisher unbekannten Form. Bei diesem Spiel können Sie alle der sieben Hauptfiguren unabhängig voneinander steuern. Alle Charaktere sind mit individuellen Fähigkeiten ausgestattet und verhalten sich ihrem Persönlichkeitsprofil entsprechend. Ähnlich wie in der Fernsehserie spielen die Gespräche der einzelnen Charaktere untereinander und mit anderen Lebensformen eine zentrale Rolle. Diesen Gesprächen entnehmen Sie die Schlüsselinformationen, um die Elemente dieser ausgefeilten Geschichte korrekt zusammenfügen zu können.

Im Verlauf des Spiels werden Sie zu weit entfernten Welten reisen und einzigartigen außerirdischen Lebewesen begegnen. Sie können in Kämpfe verwickelt und von unvorhergesehenen Ereignissen überrascht werden. Halten Sie Ihre Augen und Ohren offen, wenn die Handlung beginnt, und bereiten Sie sich auf ein einmaliges Abenteuer vor.

Captain, übernehmen Sie die Brücke.

# DAS WELTALL, UNENDLICHE WEITEN...

## BEVOR SIE BEGINNEN

Falls Sie noch nicht das in der Spielpackung beiliegende Installations- und Ladehandbuch gelesen haben, dann holen Sie es jetzt heraus und nehmen die Installation vor. Jetzt kann es losgehen.

Wenn Sie Fragen zur Installation, den Systemanforderungen oder zu Hardware-Problemen haben, schauen Sie im Kapitel „Problemlösungen" am Ende des Installations- und Ladehandbuchs nach.

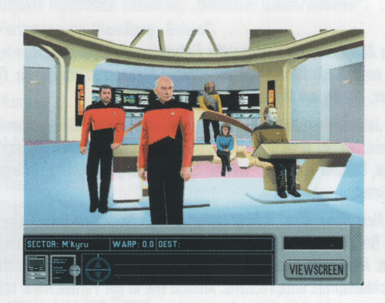
## SPIELÜBERBLICK

Für einige unter Ihnen wird es das erste Mal sein, daß Sie ein Adventure-Spiel spielen. Genau für Sie ist dieser Teil des Handbuchs bestimmt. Wir werden hier keine großen Geheimnisse verraten, aber wir werden Sie auf den richtigen Weg bringen.

**Wenn Sie eine kurze Beschreibung der Hauptfiguren in *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity"* wünschen, schlagen Sie in Anhang B: Die Brückenoffiziere der U.S.S. Enterprise nach.**

## WAS SIE AUF DEM RAUMSCHIFF ENTERPRISE TUN KÖNNEN

Zu Beginn des Spiels und nach jedem Außeneinsatz kommen Sie auf die Brücke des Raumschiffs Enterprise. Die Brücke ist der Ausgangsort aller Aktivitäten auf der Enterprise, und von hier aus erreichen Sie alle anderen Bereiche des Schiffs.




Um schnell Informationen zu erhalten, können Sie die Mitglieder der Brückenbesatzung um Rat fragen (Siehe „Ratschläge der Besatzungsmitglieder" in Kapitel 4: Die Brücke).

Wenn Sie aktuelle Informationen über Ihren Missionsstatus benötigen, können Sie das Sternenflottenkommando rufen.

Außerdem haben Sie die Möglichkeit, im Konferenzraum mit Gästen zu sprechen, falls sich welche an Bord befinden. (Beschreibungen zu diesen beiden Optionen finden Sie in Kapitel 5: Kommunikationssysteme (Comms) / Konferenzraum.)

## WAS SIE AUF AUSSENEINSÄTZEN TUN KÖNNEN

Sie können bis zu vier Besatzungsmitglieder auf Außeneinsätze mitnehmen. Wenn Sie sich an einen Ort beamen, begeben Sie sich dort normalerweise auf die Suche nach Informationen und sprechen mit den örtlichen Einwohnern.



Wenn Sie sich auf einem Planeten oder an einem anderen Ort befinden, sollten Sie sehr darauf achten, sich alles anzuschauen, was sich in Ihrer unmittelbaren Nähe befindet (siehe „Dinge ansehen"(Handlung „Ansehen") in Kapitel 12: Außeneinsätze). Vergessen Sie nicht, daß die verschiedenen Mitglieder des Außenteams auch unterschiedliche Informationen über die zu untersuchenden Objekte liefern können. Holen Sie von jedem, der Ihnen begegnet, so viele Informationen ein wie möglich. Zu diesem Zweck müssen Sie sich unter Umständen mehrmals mit ein und derselben Person unterhalten (siehe „Kommunikation" (Handlung „Sprechen") in Kapitel 12: Außeneinsätze). Ebenso wie beim Ansehen von Objekten führen die verschiedenen Mitglieder des Außenteams auch unterschiedliche Gespräche mit ein und derselben Person.

Sie können die Mitglieder des Außenteams um Rat fragen. In der Regel werden diese ihre Einschätzungen einer Situation von sich aus äußern (abhängig vom Schwierigkeitsgrad. Siehe Kapitel 3: Spieleinstellungen (RGCD)), Sie können sie jedoch auch um Ihre Stellungnahme bitten.

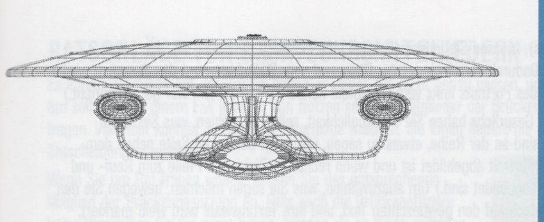
## WAS SIE AUF AUSSENEINSÄTZEN TUN KÖNNEN

Sie können für einen Einsatz [illegible] auf Außeneinsätze mitnehmen. Wenn Sie sich an einen Ort beamen, begeben Sie sich dort normalerweise auf die Suche nach Informationen und sprechen mit den örtlichen Einwohnern.

Wenn Sie sich auf einem Planeten oder an einem anderen Ort befinden, sollten Sie sehr darauf achten, sich alles anzuschauen, was sich in Ihrer unmittelbaren Nähe befindet (siehe „Dinge ansehen" (Handling „Ansehen") in Kapitel [illegible]). Vergessen Sie nicht, daß die [illegible] Mitglieder des Außenteams auch unterschiedliche [illegible] über die zu untersuchenden Objekte liefern können.

Holen Sie von jedem, [illegible] Zu diesem Zweck müssen Sie sich unter [illegible] Gesprächen (siehe „Kommunikation" (Handling „Sprechen") in Kapitel [illegible]). Ebenso wie beim Ansehen von Objekten führen die verschiedenen Mitglieder des Außenteams unterschiedliche Gespräche mit ein und derselben Person.

Sie können die Mitglieder des Außenteams [illegible] werden diese ihre Einschätzungen einer Situation [illegible]. Siehe Kapitel 3: Spieleinstellungen [illegible] bitten.



# WILLKOMMEN AN BORD, CAPTAIN

# 2

Bei Ihrer ersten Begegnung im Weltall befinden Sie sich am Rande der Neutralen Zone der Romulaner in direkter Konfrontation mit einem gegnerischen außerirdischen Raumschiff. Dieses Kapitel gibt Ihnen einen Überblick über das Raumschiff Enterprise und liefert vielleicht sogar ein paar Hinweise darüber, wie Sie sich in dieser problematischen Situation zu verhalten haben.

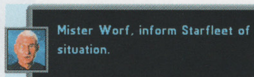
## BISHERIGER VERLAUF DER MISSION

Die U.S.S. Enterprise hat einen Notruf von der Grenze der Neutralen Zone der Romulaner aufgefangen und eilt zur Hilfe. Als Sie am Ort des Geschehens eintreffen, beobachten Sie ein kleines garidianisches Spähschiff, das unter extremster Belastung seiner Antriebe versucht, einem unsichtbaren Verfolger zu entkommen. Nachdem man auf dem Spähschiff Ihre Ankunft bemerkt hat, wird Ihnen in einer undeutlichen Nachricht übermittelt, daß man sich auf der Flucht befinde und politisches Asyl suche. Schließlich versagen die Antriebe, und das kleine Schiff treibt im All.

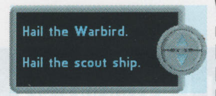
Auf einmal entdecken Sie, warum diese Garidianer ihr Leben riskiert haben. Unvermittelt enttarnt sich ein garidianischer Warbird in nächster Nähe des Spähschiffes. In einer kurzen Nachricht warnt Sie der Captain des Warbird, sich nicht in garidianische Angelegenheiten einzumischen und bricht daraufhin die Verbindung ab. Der Warbird fängt das Spähschiff nun mit seinem Traktorstrahl ein und beginnt, es zu sich hin zu ziehen. Captain Picard löst Alarmstufe Rot aus...

## GESPRÄCHE AUF DER BRÜCKE

Sobald Sie auf der Brücke sind, stehen Sie mit der Brückenbesatzung im Dialog. Wenn Sie sich dafür entscheiden, den Dialogtext auf dem Bildschirm anzeigen zu lassen (als eine Option während des



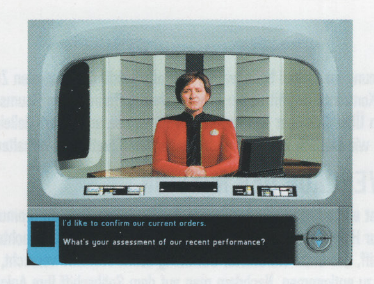
Installationsvorganges), müssen Sie jedesmal, wenn eine Person gesprochen hat, den linken Mausknopf drücken. Dadurch verschwindet der Dialogtext vom Bildschirm, und das Gespräch wird fortgesetzt. (Anhand des Portraits links vom Dialogfeld können Sie erkennen, wer gerade spricht.)




Während eines Gesprächs haben Sie die Möglichkeit, selbst zu wählen, was Sie sagen möchten. (Sie sind an der Reihe, etwas zu sagen, wenn auf der linken Seite neben dem Dialogfeld kein Portrait abgebildet ist und wenn rechts im Dialogfeld Pfeile zum Rauf- und Runterscrollen abgebildet sind.) Um auszuwählen, was Sie sagen möchten, bewegen Sie den Mauscursor einfach auf den gewünschten Text, und Ihre Textauswahl wird weiß markiert. Klicken Sie nun den gewünschten Text an.

## GESPRÄCHE ÜBER DEN SICHTBILDSCHIRM

Gelegentlich werden Sie andere Planeten oder Schiffe rufen oder von anderer Stelle gerufen werden. Diese Gespräche finden über den Sichtbildschirm statt. Sie gleichen im Ablauf den Gesprächen auf der Brücke, nur mit der Ausnahme, daß das Fenster für Ihre Textauswahl direkt unter dem Sichtbildschirm erscheint. Mit den Pfeilen nach oben und unten (unten rechts) können Sie in der Auswahlliste rauf- und runterscrollen.




## VORAUSGEHENDE GESPRÄCHE

Die letzten 10 Gespräche auf der Brücke oder am Sichtbildschirm werden zur Wiederholung gespeichert. Um den Text eines Dialoges einsehen zu können, wählen Sie das Icon für vorausgehende Gespräche direkt unter der Brücke oder drücken die Taste < ? >. Anschließend können Sie wählen, welches Gespräch wiederholt werden soll.

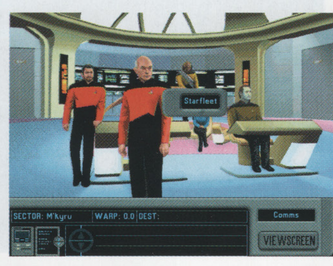



Vorausgehende Gespräche

## RATSCHLÄGE VON BESATZUNGSMITGLIEDERN

Es könnte Momente auf der Brücke geben, in denen Sie nicht genau wissen, was Sie als nächstes tun sollen. In so einem Fall kann es von Nutzen sein, die Mitglieder der Brückenbesatzung um Rat zu fragen. Vielleicht können diese Ihnen Vorschläge machen, die Ihnen helfen, die richtigen Entscheidungen zu treffen.

Wenn Sie um Rat fragen wollen, klicken Sie das entsprechende Mitglied der Brückenbesatzung an. Falls auch die Brückenoffiziere keine Vorschläge für Sie parat haben, werden sie es Ihnen mitteilen.



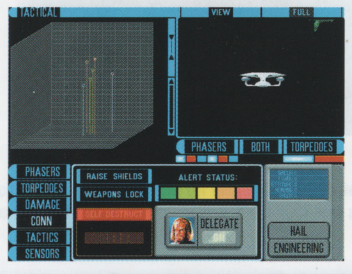

## STERNENFLOTTENKOMMANDO

Für zusätzliche Informationen können Sie Kontakt zum Sternenflottenkommando aufnehmen. Von dessen Seite werden Ihre Leistungen bewertet und eine Zusammenfassung Ihrer gegenwärtigen Befehle erstellt. Sie können dort außerdem aktuelle Informationen über die Situation in Ihrem jeweiligen Aufenthaltsgebiet einholen. Darüber hinaus ist manchmal die Möglichkeit gegeben, Verbindung zu speziellen Mitarbeitern der Sternenflotte aufzunehmen, deren Namen in der Kommunikationsliste angegeben sind.

Um mit dem Sternenflottenkommando oder anderen Personen außerhalb des Raumschiffs Enterprise Verbindung aufzunehmen, wählen Sie auf der Brücke die Kommunikationssysteme (Comms). Dadurch wird eine Kommunikationsliste (Comms-Liste) aufgerufen, der Sie entnehmen können, mit welchen Angehörigen der Sternenflotte oder anderen Personen Sie sprechen können. Alle Gespräche mit der Sternenflotte finden am Sichtbildschirm statt (bereits beschrieben unter „Gespräche über den Sichtbildschirm"). Um ein Gespräch über den Sichtbildschirm zu beenden, wählen Sie aus der Comms-Liste die Option „Picard Ende".

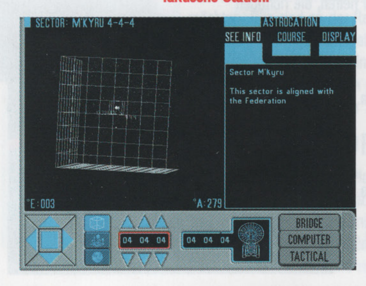
## WELTRAUMGEFECHTE

Zu bestimmten Gelegenheiten könnten Sie in Gefechtssituationen geraten. In diesem Fall gelangen Sie umgehend in die taktische Station, von wo aus Sie den Gefechtseinsatz leiten können. Wenn Sie das erste Mal in die taktische Station kommen, obliegt die Leitung des Gefechtseinsatzes Lieutenant Worf. Sie können daher die Gefechte einfach beobachten, ohne sich darum Sorgen machen zu müssen, taktische Fehler zu begehen. Wenn Sie sich jedoch der Verantwortung und dem Druck gewachsen fühlen, schalten Sie einfach die Funktion „Delegieren" aus und stürzen sich ins Getümmel.



Sie können auf zwei Wegen zur taktischen Station gelangen: entweder über die taktische Station auf der Brücke oder wenn sich aus einem Gespräch eine Gefechtssituation ergibt.

**Weitere Einzelheiten über die taktische Station und Gefechtssituationen erfahren Sie in Kapitel 8: Taktische Station.**




## INTERSTELLARE NAVIGATION

Im Verlauf Ihrer Abenteuer werden Sie Anweisungen erhalten, in verschiedene Teile der Galaxie zu reisen. Die Koordinaten der jeweiligen Orte werden in den Bordcomputer geladen.

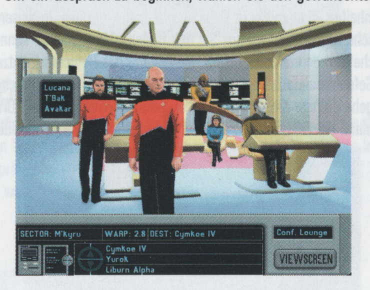
Wenn Sie einen Auftrag von der Sternenflotte erhalten oder sich durch ein Gespräch ein bestimmter Zielkurs ergibt, gelangen Sie außerdem direkt zur Astronavigation. Der vorbestimmte Kurs ist zu diesem Zeitpunkt bereits eingegeben.

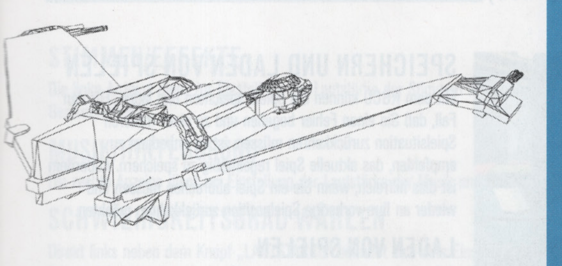
Sie können auf verschiedenen Wegen zur Astronavigation gelangen: Sie können das Astronavigationslogbuch der Brücke anklicken oder die Astronavigation auf der Brücke wählen, oder es wird Ihnen in einem Gespräch ein Kurs vorgegeben. Wenn Sie sich in der Astronavigation befinden und der Kurs bereits eingegeben ist, müssen Sie nur noch den Knopf „AKTIVIEREN" betätigen, um mit Warpgeschwindigkeit an Ihr Ziel zu gelangen.

## BESUCHER DES KONFERENZRAUMES

Im Konferenzraum sprechen Sie mit Besuchern Ihres Schiffes. Mancher Gast ist im Besitz von wertvollen Informationen, die Ihnen auf Ihrer aktuellen Mission von Nutzen sein könnten.

Um mit einem Besucher im Konferenzraum sprechen zu können, wählen Sie die Türen auf der linken Seite der Brücke. Nun erscheint eine Liste der Besucher auf dem Bildschirm, mit denen Sie sprechen können. Um ein Gespräch zu beginnen, wählen Sie den gewünschten Namen aus.





# SPIELEIN-STELLUNGEN (RGCD)

# 3

## SCHWIERIGKEITSGRAD UND GESPEICHERTE SPIELE

Die Spieleinstellungen werden mit Hilfe des RGCDs (Remote Game Control Device) vorgenommen. Dies ist ein Instrument, das hauptsächlich dazu dient, Spiele zu speichern und zu laden. Mit anderen Funktionen des RGCDs können Sie die Lautstärke der Musik und der Geräusche regulieren, Schwierigkeitsgrade auswählen und die Anzeige des Dialogtextes auf dem Bildschirm ein- oder ausschalten.

**Wenn Sie bereits ein Spiel gespeichert haben, erscheint das RGCD bereits beim Laden des Spiels.**




Das RGCD befindet sich in der linken unteren Ecke der Bildschirme der Brücke und der Außeneinsätze. Um das RGCD aufzurufen, klicken Sie einfach das RGCD-Icon an.



# SPIELEINSTELLUNGEN (RGCD)




## SPEICHERN UND LADEN VON SPIELEN

Mit dem RGCD können Sie Spiele speichern und laden. Für den Fall, daß Sie einen Fehler begehen und zu einer früheren Spielsituation zurückkehren müssen, ist es unbedingt zu empfehlen, das aktuelle Spiel regelmäßig zu speichern. Außerdem ist dies hilfreich, wenn Sie ein Spiel abbrechen müssen und wieder an Ihre vorherige Spielposition zurückkehren möchten.

## LADEN VON SPIELEN

Mit „LADEN“ rufen Sie eine Liste der gespeicherten Spiele auf, aus der Sie eines wählen können, das Sie fortsetzen möchten. (Sie können bis zu neun laufende Spiele abspeichern.)

## SPEICHERN VON SPIELEN

Mit „SPEICHERN“ speichern Sie das aktuelle Spiel. Drücken Sie die Rücktaste, um den gegenwärtigen Namen zu löschen, und geben Sie dann den gewünschten Namen in einer Länge von bis zu 30 Zeichen ein. Wenn Sie die Eingabe des Namens für das zu speichernde Spiel abgeschlossen haben, drücken Sie zum Speichern des Spiels die Eingabetaste.

## LADEN ODER SPEICHERN VON SPIELEN ABBRECHEN

Wenn Sie sich nach der Wahl von „LADEN“ oder „SPEICHERN“ dazu entscheiden, ein Spiel doch nicht zu laden oder zu speichern, wählen Sie den Knopf „ABBRECHEN“. Diese Möglichkeit bewahrt Sie auch davor, unbeabsichtigt ein Spiel zu überschreiben, das Sie nicht löschen möchten.

## NEUES SPIEL STARTEN

Mit „NEU“ starten Sie ein neues Spiel. An dieser Stelle werden Sie, ebenso wie beim Befehl „BEENDEN“, dazu aufgefordert, Ihre Wahl zu bestätigen.

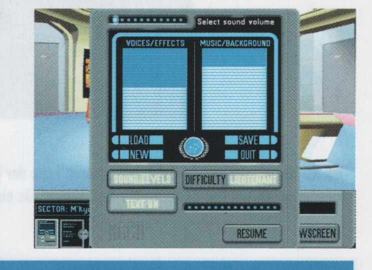
## BEENDEN VON SPIELEN

Mit „BEENDEN“ verlassen Sie das Spiel und kehren zu DOS zurück. Sie müssen die Wahl, das Spiel zu beenden, bestätigen.

## LAUTSTÄRKE FÜR GERÄUSCHE UND MUSIK EINSTELLEN

Der Knopf „LAUTSTÄRKE“ im unteren Bereich des RGCDs ruft zwei Anzeigen zur Einstellung der Lautstärke von Geräuschen und Musik auf. (Die Einstellungen werden automatisch für den weiteren Spielbetrieb gespeichert.)

Zur Einstellung der Lautstärke klicken Sie die Pegelanzeigen mit der Maus auf einer beliebigen Höhe an. Je höher Sie die Pegelanzeigen anklicken, um so größer ist die Lautstärke.



## STIMMEN/EFFEKTE

Die linke Anzeige dient zur Einstellung der Lautstärke der Stimmen der Charaktere und der Geräuscheffekte.

## MUSIK/HINTERGRUND

Die rechte Anzeige dient zur Einstellung der Lautstärke der Musik und Hintergrundgeräusche.

## SCHWIERIGKEITSGRAD WÄHLEN

Direkt links neben dem Knopf „LAUTSTÄRKE“ befindet sich eine Einstellungsmöglichkeit für die Schwierigkeitsgrade, mit der Sie zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen wählen können: „FÄHNRICH“ (niedrigster Schwierigkeitsgrad), „LIEUTENANT“ (mittlerer Schwierigkeitsgrad) und „CAPTAIN“ (höchster Schwierigkeitsgrad). Der Schwierigkeitsgrad kann nur geändert werden, wenn Sie sich an Bord der Enterprise befinden.

## FÄHNRICH

Im Schwierigkeitsgrad „FÄHNRICH“ werden Ihnen die Mitglieder des Außenteams unaufgefordert beratend zur Seite stehen. Außerdem wird automatisch ein optimales Außenteam ausgewählt, die bestmögliche Ausrüstung zusammengestellt, und Sie werden runtergebeamt.

## LIEUTENANT

Wenn Sie den Schwierigkeitsgrad „Lieutenant“ gewählt haben, werden sich die Mitglieder des Außenteams nicht automatisch mit Ratschlägen an Sie wenden, sondern Sie müssen sich die notwendigen Informationen erfragen. Es wird ein optimales Außenteam mit der bestmöglichen Ausrüstung ausgewählt. Sie haben jedoch die Möglichkeit, die Zusammenstellung des Außenteams oder der Ausrüstung zu ändern.

## CAPTAIN

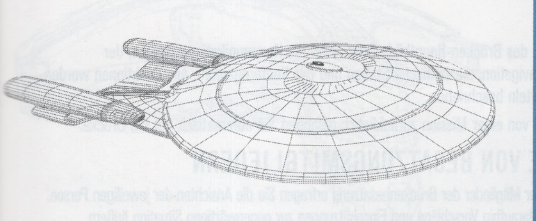
Ebenso wie im Schwierigkeitsgrad „Lieutenant“ werden die Mitglieder des Außenteams Sie in diesem Schwierigkeitsgrad nur beraten, wenn Sie ihnen die entsprechenden Fragen stellen. Außerdem müssen Sie die Auswahl des Außenteams und der Ausrüstung für alle Außeneinsätze selbst treffen.

## DIALOGTEXT ANZEIGEN

Mit dem Knopf „Text“ (direkt unter dem Knopf „Lautstärke“) schalten Sie die Textanzeige für die Dialoge nicht auf dem Bildschirm ein oder aus. Wenn Sie „Text“ auf „AUS“ stellen, wird Ihnen der Dialogtext auf dem Bildschirm angezeigt. Unabhängig davon, ob Sie die Textanzeige ein- oder ausgeschaltet haben, wird Ihnen immer eine Auswahlliste von Fragen oder Antworten für die Dialoge angezeigt.

## SPIEL FORTSETZEN

Mit dem Knopf "FORTSETZEN" kehren Sie ins Spiel zurück.

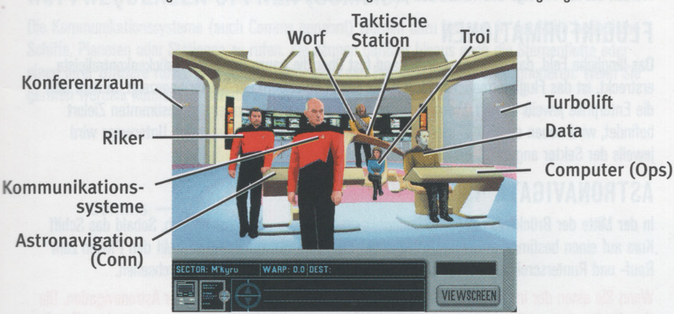


# DIE BRÜCKE

# 4

## ÜBERSICHT ÜBER DIE BRÜCKENFUNKTIONEN

Die Brücke ist das Kontrollzentrum und die Kommandozentrale des Raumschiffs Enterprise. Von hier aus werden alle wichtigen das Schiff und die Besatzung betreffenden Entscheidungen getroffen.




Wenn Sie Ihren Cursor auf eine aktive Zone der Brücke bewegen, wird der Name der Zone in einem kleinen Fenster in der unteren rechten Ecke des Bildschirms angezeigt. Der Brückenbildschirm ist in einen Brücken-Hauptbildschirm und eine Brückenkontrolleiste unterteilt.

Der Brücken-Hauptbildschirm enthält alle wichtigen Brückenfunktionen, Sie können Ratschläge der Besatzungsmitglieder einholen und den Turbolift benutzen, um andere Bereiche des Schiffs zu

erreichen. Funktionen des Brücken-Hauptbildschirms sind die Kommunikationssysteme, der Computer, die Astronavigation, die taktische Station und der Konferenzraum. Alle Funktionen werden in den folgenden Kapiteln beschrieben.

Wenn ein Außenteam von einer Mission zurückkehrt, gelangen Sie automatisch auf die Brücke.

## RATSCHLÄGE VON BESATZUNGSMITGLIEDERN

Durch das Anklicken der Mitglieder der Brückenbesatzung erfragen Sie die Ansichten der jeweiligen Person. Die Gefragten können daraufhin Vorschläge und Einschätzungen zur gegenwärtigen Situation äußern.




## BRÜCKENKONTROLLEISTE

In der Brückenkontrolleiste befinden sich RGCD, eine Schaltfläche zur Anzeige der vorausgehenden Dialoge, ein Fluginformationsfeld, ein Astronavigationslogbuch zur Überwachung von Abflügen und Ankünften und der Knopf „SICHTBILDSCHIRM".

## DAS RGCD

Wenn Sie diesen Bereich anklicken, rufen Sie das RGCD wie in Kapitel 3: Spieleinstellungen (RGCD) beschrieben auf.

## VORAUSGEHENDE DIALOGE

Wenn Sie das Icon „Vorausgehende Dialoge" wählen, erscheint eine Liste der letzten 10 Dialoge, die über die Kommunikationssysteme, am Sichtbildschirm oder auf der Brücke stattgefunden haben. Wählen Sie zur Anzeige des Textes den jeweiligen Dialog aus.

## FLUGINFORMATIONEN

Das längliche Feld, das sich am oberen Rand fast über die ganze Breite der Brückenkontrolleiste erstreckt, ist das Fluginformationsfeld. Auf der linken Seite wird der Sektor angezeigt, in dem sich die Enterprise jeweils aufhält. Wenn sich das Schiff auf dem Weg zu einem bestimmten Zielort befindet, wird neben dem Zielsektor auch die Warpgeschwindigkeit angezeigt. Unterwegs wird jeweils der Sektor angezeigt, den Sie gerade durchqueren.

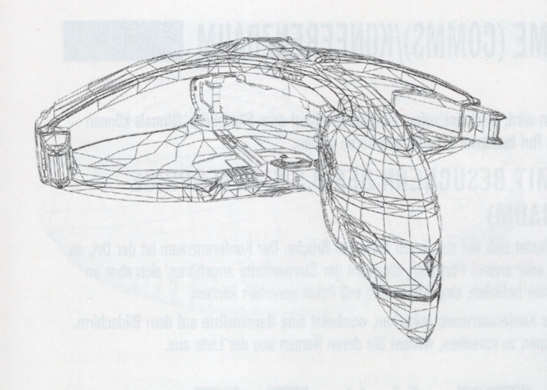
## ASTRONAVIGATIONSLOGBUCH

In der Mitte der Brückenkontrolleiste befindet sich das Astronavigationslogbuch. Sobald das Schiff Kurs auf einen bestimmten Ort nimmt, wird der Flugkurs hier aufgezeichnet. Mit den Pfeilen zum Rauf- und Runterscrollen können Sie die Liste aller aufgezeichneten Kurse durchsehen.

Wenn Sie einen der im Logbuch angegebenen Orte anklicken, gelangen Sie zur Astronavigation. Die Koordinaten des gewählten Zielortes werden automatisch eingestellt, und es kann losgehen. Um die Reise an diesen Zielort zu beginnen, drücken Sie dann einfach den Knopf „AKTIVIEREN".

## SICHTBILDSCHIRM

Wenn Sie den Knopf „SICHTBILDSCHIRM" betätigen, können Sie auf den Sichtbildschirm schauen. Hier sehen Sie alle Objekte, die sich vor dem Schiff befinden, oder Sie werfen einen Blick nach draußen, während sich das Schiff auf dem Weg zu einem Zielort befindet. Mit dem Knopf „BRÜCKE" kehren Sie auf die Brücke zurück.



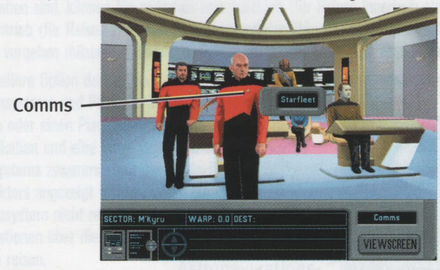
# KOMMUNIKATIONS-SYSTEME (COMMS)/ KONFERENZRAUM

5

Die Schiffskommunikation unterteilt sich in zwei verschiedene Arten. Sie können von der Brücke aus jemand rufen, und Sie können sich mit Besuchern im Konferenzraum treffen.

## RUFFREQUENZEN ÖFFNEN (COMMS)

Die Kommunikationssysteme (auch Comms genannt) werden dazu benutzt, in der Nähe befindliche Schiffe, Planeten oder Stationen zu rufen. Sie können darüber hinaus auch die Sternenflotte oder einen Ihrer Offiziere rufen. Wer gerufen wird, kann den Ruf beantworten oder ignorieren. Wenn Sie gerufen werden, können Sie ebenso den Ruf beantworten oder ignorieren.




Sie öffnen die Ruffrequenzen, indem Sie den persönlichen Kommunikator von Picard anklicken. Dadurch wird ein Dialogfeld mit einer Liste von Personen aufgerufen, mit denen Sie kommunizieren können. Wählen Sie eine dieser Personen aus, oder schließen Sie das Dialogfeld, indem Sie außerhalb des Feldes den linken Mausknopf drücken. Wenn die Kommunikationsverbindung eingerichtet ist, gelangen Sie zum Sichtbildschirm.

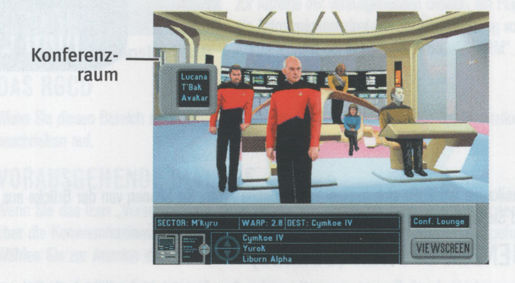
# KOMMUNIKATIONSSYSTEME (COMMS)/KONFERENZRAUM

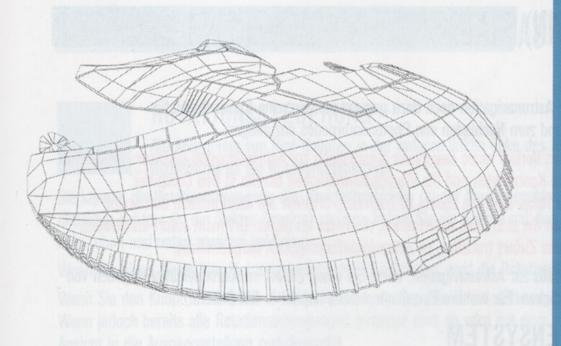
Wenn Ihr Schiff gerufen wird, erscheint sofort ein Dialogfeld auf dem Bildschirm. Oftmals können Sie wählen, ob Sie den Ruf beantworten oder ignorieren wollen.

## GESPRÄCHE MIT BESUCHERN DER U.S.S. ENTERPRISE (KONFERENZRAUM)

Der Konferenzraum befindet sich auf der linken Seite der Brücke. Der Konferenzraum ist der Ort, an dem Sie Würdenträger oder andere Personen, die nicht der Sternenflotte angehören, sich aber an Bord der U.S.S. Enterprise befinden, empfangen und mit ihnen sprechen können.

Wenn Sie die Türen des Konferenzraums anklicken, erscheint eine Namensliste auf dem Bildschirm. Um mit einer der Personen zu sprechen, wählen Sie deren Namen aus der Liste aus.





# ASTRO-NAVIGATION (CONN)

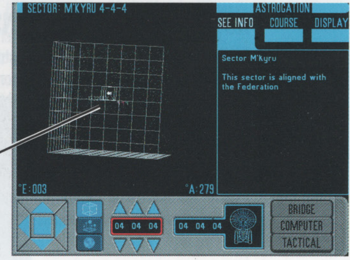
# 6

## INTERSTELLARREISEN

Die Astrognavigationsstation (auch Flugsteuerungskontrolle bzw. Conn genannt) wird in erster Linie dazu benutzt, den Kurs des Raumschiffs Enterprise festzulegen. Diese Station dient ebenso als galaktische Sternenkarte und Informationszentrum für die verschiedenen Systeme und Planeten im Kridnar-Navigationsblock.

Um von einem Ort zum anderen reisen zu können, müssen Sie sich mit dem Koordinatensystem der Astronavigation vertraut machen. Sobald die Zielkoordinaten in den Astronavigations-Computer eingegeben sind, können Sie zwischen Impulsantrieb (für Reisen innerhalb eines Systems) und Warpantrieb (für Reisen zwischen Systemen) wählen. Wie Sie zur manuellen Bestimmung eines Kurses vorgehen müssen, erfahren Sie in diesem Kapitel unter dem Punkt „Reise beginnen".

Eine weitere Option der Astronavigation ist das Abrufen von Informationen über registrierte Sektoren, Sternensysteme und Planeten. Wenn Sie einen Sektor, ein System oder einen Planeten ausgewählt haben, kann die Klassifikation und eine kurze Beschreibung des Planeten oder Systems zusammen mit der politischen Zugehörigkeit des Sektors angezeigt werden. Wenn ein Planet oder Sternensystem nicht registriert ist, können Sie nur Informationen über diesen Ort erhalten, indem Sie selber dorthin reisen.




Astronavigationsfenster

Außerdem kann die Astronavigation noch dazu genutzt werden, eine Sternenbasis für Reparaturarbeiten und zum Nachladen von Photonentorpedos anzufliegen.

**Häufig werden Sie im Verlauf eines Gesprächs automatisch zur Astronavigation gelangen. Wenn dies der Fall ist, sind Ihre Koordinaten und die Warpgeschwindigkeit bereits in den Computer eingegeben. Um die Reise an Ihren Zielort zu beginnen, drücken Sie dann einfach den Knopf „AKTIVIEREN". Wenn Sie sich dazu entscheiden, die Reise an diesen Ort nicht sofort anzutreten, wird dieser potentielle Zielort trotzdem im Astronavigationslogbuch aufgezeichnet.**

(Sie gelangen ebenfalls zur Astronavigation, wenn Sie einen Zielort im Astronavigationslogbuch von der Brücke aus anklicken. Für weitere Einzelheiten siehe Kapitel 4: Die Brücke.)

## KOORDINATENSYSTEM

Bevor man sich auf eine Reise begeben kann, muß man sich mit dem Koordinatensystem der Astronavigation vertraut machen. Grundlegende Begriffe in der Astronavigation sind: Sektor, Sternenzone und Sternensystem.

## SEKTOREN

Der Navigationsblock besteht aus 512 Sektoren, die in einem 8x8x8-Gitter angeordnet sind. Jeder Sektor kann durch eine Kombination aus drei zweistelligen Zahlen von 00 bis 07 beschrieben werden. (Der M'kyru-Sektor hat z.B. die Sektorkoordinaten 04-04-04.)

## STERNENZONEN

Jeder der Sektoren ist in Sternenzonen unterteilt. Ein Sektor besteht aus 8.000 Sternenzonen, die in einem 20x20x20-Gitter angeordnet sind. Obwohl diese Zahl zunächst überwältigend erscheint, finden Sie jedoch in jedem Sektor nur eine Handvoll Sternenzonen, die ein Sternensystem enthalten. Die Koordinaten der Sternensysteme werden durch eine Kombination aus drei zweistelligen Zahlen von 00 bis 19 angegeben. (Das M'kyru Beta-Sternensystem befindet sich z.B. im Sektor 04-04-04, Sternenzone 06-13-18.)

## STERNENSYSTEME

Sternensysteme sind Sternenzonen, in denen bestimmte galaktische Phänomene zu finden sind. Sie enthalten Sonnen (mit oder ohne Planeten in ihrer Umlaufbahn), Asteroidengürtel, Sternenbasen oder Außenposten.

## ASTRONAVIGATIONSFENSTER

Der Bereich auf der linken Seite des Astronavigations-Bildschirms ist das Astronavigationsfenster. Hier können drei verschiedene Arten von Koordinaten-Informationen angezeigt werden: eine komplette Übersicht über den Kridnar-Navigationsblock, Darstellungen einzelner Sektoren und Darstellungen der Bestandteile einzelner Sternensysteme. Am oberen Rand des Astronavigationsfensters werden der Name und die Koordinaten des jeweils gewählten Sektors angezeigt.

Über eine Reihe verschiedener Steuerungen und Anzeigen wird bestimmt, welche Informationen im Astronavigationsfenster angezeigt werden. Folgende Elemente stehen zur Verfügung: Rotationssteuerung, Anzeigensteuerung, Koordinateneingabe und die Anzeige der aktuellen Position.



## ROTATIONSSTEUERUNG

Die Anordnung von fünf Knöpfen in der unteren linken Ecke des Astronavigations-Bildschirms ist die Rotationssteuerung.

Sie können die Rotationsbewegung des Navigationsblocks (in der Navigationsblock-Anzeige) oder des aktuellen Sektors (in der Sektor-Anzeige) steuern, indem Sie die Knöpfe mit den Pfeilen nach rechts, links, oben und unten zweimal anklicken.

Wenn Sie einen dieser vier Richtungsknöpfe einmal anklicken, wird die Rotationsbewegung gestoppt.

Wenn Sie den Knopf in der Mitte einmal anklicken, werden alle Rotationsbewegungen gestoppt. Wenn jedoch bereits alle Rotationsbewegungen gestoppt sind, so wird mit dem mittleren Knopf die Ansicht in die Ausgangsstellung zurückgesetzt.

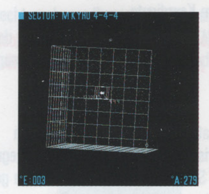


## ANZEIGENSTEUERUNG

Rechts neben der Rotationssteuerung befinden sich drei Knöpfe, auf denen Icons abgebildet sind. Dies sind die Knöpfe für die Anzeigensteuerung. Jede der drei Anzeigen stellt eine bestimmte Vergrößerungsstufe dar.

## NAVIGATIONSBLOCK-ANZEIGE

Mit dem oberen Knopf wählen Sie die Navigationsblock-Anzeige. Im Astronavigationsfenster erscheint als großer Würfel der gesamte Kridnar-Navigationsblock. In diesem Anzeigemodus wird der aktuelle Sektor in grauer Farbe dargestellt und die entsprechenden Koordinaten sind angegeben.




## SEKTOR-ANZEIGE

Wenn Sie die Sektor-Anzeige (mittlerer Knopf) gewählt haben, wird der aktuelle Sektor in einer Vergrößerung angezeigt. Auf diese Weise erhalten Sie einen Überblick über alle Sternenzonen. Wie bereits erwähnt, enthalten jedoch nicht alle Sternenzonen Planeten oder andere Himmelskörper. Wenn sich das Raumschiff Enterprise im angezeigten Sektor befindet, wird es neben allen anderen galaktischen Erscheinungen durch ein Icon dargestellt.



## STERNENSYSTEM-ANZEIGE

Wenn eine Sternenzone, die galaktische Phänomene enthält (genannt Sternensystem), ausgewählt wurde, wird das Sternensystem in diesem Anzeigemodus (unterer Knopf) anhand von Symbolen dargestellt. Die Nachricht „Keine Planeten" erscheint, wenn sich im gewählten Sternensystem keinerlei Sonnen, Planeten, Sternenbasen oder astronomische Phänomene (Ionenstürme, Schwarze Löcher, usw.) befinden.







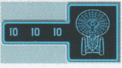
## KOORDINATENEINGABE

Um einen Sektor oder ein Sternensystem zur Ansicht auszuwählen, können Sie diese entweder direkt im Astronavigationsfenster mit der Maus anklicken oder die Koordinateneingabe benutzen. Mit den Pfeilen nach oben erhöhen Sie die angegebene Zahl für die Koordinaten eines Sektors oder einer Sternenzone, und mit den Pfeilen nach unten wählen Sie eine kleinere Koordinate.

**Vergessen Sie nicht, daß sich die Koordinaten in der Navigationsblock-Anzeige im Bereich von 00 bis 07 bewegen, in der Sektor-Anzeige jedoch im Bereich von 00 bis 19.**

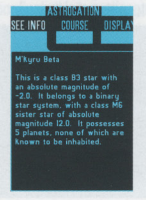
## POSITIONSANZEIGE

Die Positionsanzeige ist die Koordinatenanzeige, in der Sie auch ein Diagramm des Raumschiffs Enterprise finden. Hier wird genau angegeben, in welchem Sektor oder in welcher Sternenzone sich die Enterprise gerade befindet. (Die Angabe von Koordinaten von Sektoren oder Sternenzonen hängt davon ab, ob die Navigationsblock-Anzeige oder die Sektor-Anzeige gewählt wurde.)




## PLANETEN-INFORMATIONEN ANZEIGEN (INFO ANZEIGEN)

Wie bereits erwähnt, können Sie auch Informationen über einzelne Himmelskörper in einem Sektor erhalten. In jedem der drei Anzeigemodi werden unterschiedliche Informationen angezeigt.



Bevor Informationen angezeigt werden können, müssen die Sektor-Koordinaten in der Koordinateneingabe eingestellt werden. In der Sektor-Anzeige und in der Sternensystem-Anzeige müssen Sie einen Himmelskörper oder Planeten auswählen. Wenn diese beiden Bedingungen erfüllt sind und Sie den gewünschten Anzeigemodus gewählt haben, betätigen Sie den Knopf „INFO ANZEIGEN“ im rechten oberen Bereich des Bildschirms.

## INFORMATIONEN DER NAVIGATIONSBLOCK-ANZEIGE

In diesem Modus erhalten Sie einen allgemeinen Überblick über jeden Sektor, den Bereich des Weltalls, in dem er sich befindet, und die politische Zugehörigkeit des jeweiligen Sektors.

## INFORMATIONEN DER SEKTOR-ANZEIGE

In diesem Anzeige-Modus erhalten Sie Informationen über Sternensysteme, Sternenbasen und andere galaktische Objekte in einem bestimmten Sektor. Wenn Sie ein galaktisches Objekt anklicken, werden in diesem Fenster Informationen dazu angezeigt, und es wird angegeben, ob das Objekt bereits erforscht ist oder nicht.

## INFORMATIONEN DER STERNENSYSTEM-ANZEIGE

In diesem Anzeige-Modus erhalten Sie weitaus detailliertere Informationen als in der Sektor-Anzeige. Klicken Sie zur Anzeige spezifischer Informationen den jeweiligen Planeten, Mond oder Himmelskörper an.

## ANTRIEB UND GESCHWINDIGKEIT WÄHLEN (ANTRIEB)

Mit dem Knopf „ANTRIEB“ im rechten oberen Bereich des Bildschirms rufen Sie die Steuerungen für den Warp- und den Impulsantrieb sowie die Knöpfe „AKTIVIEREN“ und „DEAKTIVIEREN“ auf. Dies sind die wesentlichen Steuerungen zur Festlegung der Geschwindigkeit des Schiffs auf seinen Reisen durch das Weltall.




## EINSTELLUNG DES WARPANTRIEBS

Der Warpantrieb wird für Reisen zwischen verschiedenen Systemen benutzt (d.h. von einem Sektor des Navigationsblocks zum anderen). Der Geschwindigkeitsbereich erstreckt sich von 1,0 (minimale Warpgeschwindigkeit) bis 9,9 (maximale Warpgeschwindigkeit). Wenn das Schiff nicht auf die geforderte Geschwindigkeit beschleunigen kann, informiert Sie Lieutenant Commander La Forge über das bestehende Problem und beschleunigt dann auf die maximal mögliche Warpgeschwindigkeit.

Zur Einstellung der Warpgeschwindigkeit klicken Sie den Knopf „WARP“ an und benutzen dann die rechts daneben liegenden Pfeile nach oben und nach unten, um die Geschwindigkeit zu erhöhen oder zu verringern. (Um das Schiff auf die gewählte Geschwindigkeit zu beschleunigen, müssen Sie den Knopf „AKTIVIEREN“ betätigen.)

## EINSTELLUNG DES IMPULSANTRIEBS

Der Impulsantrieb wird zur Fortbewegung innerhalb der einzelnen Sternensysteme benutzt. Die Impulsgeschwindigkeit ist langsamer als das Licht, und daher erreicht das Schiff keine Warpgeschwindigkeit. Der Geschwindigkeitsbereich erstreckt sich von 10% (minimale Impulsenergie) bis 100% (maximale Impulsenergie).

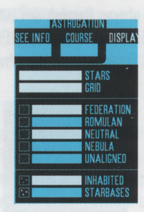
Zur Einstellung der Impulsgeschwindigkeit klicken Sie den Knopf „IMPULS" an und benutzen dann die links daneben liegenden Pfeile nach oben und nach unten, um die Geschwindigkeit zu erhöhen oder zu verringern. (Um das Schiff auf die gewählte Geschwindigkeit zu beschleunigen, müssen Sie den Knopf „AKTIVIEREN" betätigen.)

## DIE KNÖPFE „AKTIVIEREN" UND „DEAKTIVIEREN"

Wenn Sie die Warp- oder Impulsgeschwindigkeit eingestellt haben, zünden Sie mit dem Knopf „AKTIVIEREN" den entsprechenden Antrieb, und das Schiff setzt sich in Bewegung. Mit dem Knopf „DEAKTIVIEREN" bringen Sie das Schiff zum Stillstand. Wenn Sie nach dem Knopf „DEAKTIVIEREN" unmittelbar den Knopf „AKTIVIEREN" betätigen (jedoch ohne Ihr Flugziel zu verändern), setzt sich das Schiff auf seinem alten Kurs wieder in Bewegung.

## SEKTOR-STATUS ANZEIGEN (DISPLAY)

Zusätzlich zu den spezifischen Informationen über Planeten, Sektoren oder Sternenzonen kann eine farblich kodierte Darstellung der Sternensysteme im Navigationsblock abgerufen werden. Hierzu




betätigen Sie den Knopf "DISPLAY" im rechten oberen Bereich des Bildschirms. Nun können Sie festlegen, welche der verfügbaren Informationen angezeigt werden sollen.

Anfangs werden alle innerhalb des Kridnar-Navigationsblocks registrierten Sternensysteme der Spektralklasse „K" oder heller angezeigt. Wenn Sie anhand der Knöpfe im Display-Fenster eine neue Auswahl treffen, können Sie Ihre Kenntnisse der registrierten Sternensysteme, ihrer Lage und ihrer politischen Zugehörigkeit verbessern.

## DIE KNÖPFE „STERNE" UND „GITTER"

Wenn der Knopf „STERNE" dunkel ist (d. h. er ist ausgeschaltet), dann werden im linken Fenster keine Sterne angezeigt. Wenn der Knopf „STERNE" eingeschaltet und der Knopf „GITTER" ausgeschaltet ist, können Sie die Sterne des Weltalls ohne das Gitter anschauen. Es stehen Ihnen folgende Knöpfe zur Auswahl:

## „FÖDERATION“

Mit diesem Knopf werden Sternensysteme angezeigt, die zur Föderation gehören. Die Systeme der Föderation werden als blaue Punkte angezeigt.

## „ROMULANER“

Mit diesem Knopf werden Sternensysteme angezeigt, die zum Imperium der Romulaner gehören. Die Systeme der Romulaner werden als grüne Punkte angezeigt.

## „NEUTRAL“

Mit diesem Knopf werden alle Systeme angezeigt, die sich in der Neutralen Zone befinden. Die Systeme in der Neutralen Zone werden als gelbe Punkte angezeigt.

## „NEBEL“

Mit diesem Knopf werden alle Systeme angezeigt, die sich im Z'Tarnis-Nebel befinden. Die Systeme im Z'Tarnis-Nebel werden als rote Punkte angezeigt.

## „BLOCKFREI“

Mit diesem Knopf werden alle Systeme ohne politische Zuordnung angezeigt (die außerdem zum Großteil unerforscht sind). Die Systeme ohne politische Zuordnung werden als orange Punkte angezeigt.

## „BEWOHNT“

Mit diesem Knopf werden alle registrierten Systeme mit mindestens einem bewohnten Planeten angezeigt. Die Systeme mit mindestens einem bewohnten Planeten werden als farbiges < + > angezeigt.

## „STERNENBASEN“

Mit diesem Knopf werden alle Sternenbasen der Föderation als weiße Punkte angezeigt.

# REISE BEGINNEN

Wenn Sie auf Befehl der Sternenflotte, durch ein Gespräch oder über das Astronavigationslogbuch zur Astronavigation gelangt sind, wird Ihr Kurs automatisch festgelegt. Um die Enterprise in Richtung Ihres Flugziels in Bewegung zu setzen, drücken Sie dann einfach den Knopf „AKTIVIEREN“.

Wenn kein Kurs vorprogrammiert ist, müssen Sie Kurs und Geschwindigkeit manuell einstellen. Für die manuelle Navigation führen Sie folgende Schritte aus:




## 1. ZIELSEKTOR AUSWÄHLEN

Wählen Sie zunächst die Navigationsblock-Anzeige. Wählen Sie nun auf der Koordinateneingabe einen Zielsektor aus. Danach erscheint eine blaue Linie, die den Sektor, in dem Sie sich befinden, mit dem neu gewählten Sektor verbindet. Diese Linie beschreibt den Weg in den neuen Zielsektor.

Während Sie zu einem Flugziel unterwegs sind, bewegt sich ein kleines Icon, das die Enterprise darstellt, an einer roten Linie entlang. (Sie gibt den gegenwärtigen Kurs an.) Wenn Sie ein neues Flugziel wählen, zeigt eine blaue Linie den neuen Kurs an.

## 2. STERNENSYSTEM AUSWÄHLEN

Klicken Sie den Knopf für die Sektor-Anzeige an. Dadurch wird eine Übersicht über alle Sternenzonen in Ihrem Zielsektor aufgerufen. Wählen Sie über die Koordinateneingabe (oder durch Anklicken im Astronavigationsfenster) ein Sternensystem aus.

## 3. PLANET, MOND, STERNENBASIS ODER AUSSENPOSTEN AUSWÄHLEN

Klicken Sie zur detaillierten Darstellung des Sternensystems den Knopf für die Sternensystem-Anzeige an. Bestimmen Sie nun Ihr endgültiges Flugziel, indem Sie einen Planet, Mond, Außenposten oder eine Sternenbasis anklicken.

## 4. FLUGGESCHWINDIGKEIT EINGEBEN

Nachdem Sie Ihr endgültiges Flugziel bestimmt haben, müssen Sie nun die Reisegeschwindigkeit festlegen. Um die Kontrollen zur Geschwindigkeitsregelung aufzurufen, klicken Sie den Knopf „ANTRIEB“ (in der rechten Hälfte des Bildschirms) an.

### WARPANTRIEB ODER IMPULSANTRIEB?

Wenn Sie von einem Planeten in einem Sternensystem zu einem anderen Planeten in demselben Sternensystem reisen, sollten Sie den Impulsantrieb wählen. Betätigen Sie hierzu den Knopf „IMPULS“.

Wenn Sie beabsichtigen, in einen gänzlich anderen Sektor des Weltalls zu reisen, sollten Sie den Warpantrieb einsetzen. Betätigen Sie hierzu den Knopf „WARP“.

Wenn Sie eine der beiden Antriebsarten ausgewählt haben, stellen Sie mit den Pfeilen nach oben und unten die gewünschte Geschwindigkeit ein.

## 5. AKTIVIEREN

Um die Reise zu beginnen, klicken Sie nun den Knopf „AKTIVIEREN“ an.

## ANDOCKEN AN EINER STERNENBASIS

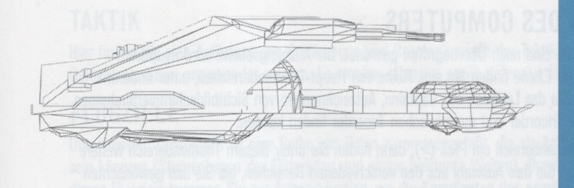
Wenn Sie im Weltall in Kämpfe verwickelt werden und Ihr Vorrat an Photonentorpedos zur Neige geht oder Ihr Schiff schwer beschädigt ist, können Sie für Reparaturen zu einer Sternenbasis reisen. Wählen Sie einfach eine Sternenbasis aus (indem Sie im Display-Fenster die Anzeige der Sternenbasen wählen) und folgen den unter „Reise beginnen“ aufgeführten Schritten, um zu dieser Sternenbasis zu reisen. Sobald Sie dort angekommen sind, docken Sie automatisch an, die Reparaturarbeiten werden vorgenommen, und Ihr Vorrat an Waffen wird wieder aufgefüllt.

## ASTRONAVIGATION VERLASSEN

Sie können die Astronavigation entweder zur Brücke oder zum Computer verlassen. Die entsprechenden Knöpfe finden Sie im rechten unteren Bereich des Bildschirms.

# COMPUTER (OPS)

# 7



## ZUGRIFF AUF TECHNISCHE INFORMATIONEN

Der Computer (auch Einsatzleitung oder Ops genannt) ist mit Lieutenant Commander Data besetzt. Wenn Sie diese Station wählen, haben Sie die Möglichkeit, Informationen aus den Computerberichten der Enterprise einzusehen. Sie haben dabei Zugriff auf Informationen über Planetensysteme, geschichtliche Informationen und vieles mehr. Sie finden außerdem komplette Darstellungen von Gefechtstaktiken und den dazugehörigen Flugmanövern, das Logbuch des Captains und Zusammenfassungen von Missionen. Darüber hinaus werden hier alle Tricorder-Messungen gespeichert, die auf Außeneinsätzen vorgenommen wurden.



## BEDIENUNG DES COMPUTERS

Die Computerberichte sind nach Überbegriffen geordnet. Die Ausgangsebene wird Hauptkern genannt. Unter dieser Ebene finden Sie eine Reihe von Haupt-Themenbereichen, unter anderem „MISSIONEN", wo Sie das Logbuch des Captains, Aufzeichnungen von Sichtbildschirmverbindungen und Messungen der Tricorder und medizinischen Tricorder finden können.

Steht bei einem Themenbereich ein Pfeil (>), dann finden Sie unter diesem Themenbereich weitere Unterbegriffe. Treffen Sie Ihre Auswahl aus den verschiedenen Bereichen, bis Sie den gewünschten Computerbericht vor sich haben. (Alle Unterbereiche sind vom übergeordneten Begriff aus gesehen nach rechts eingerückt.) Mit den Pfeilen am Ende der Liste können Sie nach oben und unten durch die Liste scrollen.

Wenn Sie einen Bericht zur Ansicht auswählen, erscheinen Text und Graphik des Eintrags im Fenster auf der rechten Seite. Falls ein Eintrag mehr Text enthält, als auf dem Bildschirm angezeigt werden kann, scrollen Sie mit den Pfeilen unter dem Fenster nach unten und oben durch den Text. Folgende Themenbereiche stehen Ihnen zur Auswahl:

## U.S.S. ENTERPRISE

Dieser Themenbereich liefert Ihnen Informationen über die Systeme, die Brückenbesatzung, die verschiedenen Shuttles der Enterprise sowie einen allgemeinen Überblick über das Raumschiff.

## WISSENSCHAFT

Die Wissenschaftsabteilung des Computers bietet Ihnen wissenschaftliche Informationen (allgemeiner und missionsspezifischer Art) zu folgenden Themen: Astronomie, Biologie, Archäologie und Technologie.

## STERNENFLOTTE

Wenn Sie diesen Themenbereich wählen, erhalten Sie Informationen über das Raumschiff Enterprise (identisch mit dem obengenannten Themenbereich) und Protokolle der Sichtbildschirmverbindungen.

## KULTUR

Diesem Bereich können Sie Informationen über die in diesem Sektor der Galaxie vorkommenden intelligenten Lebensformen entnehmen: Föderation, Ferengi, Klingonen, Romulaner, Garidianer, Morassianer und Cymkonianer. Außerdem finden Sie hier Informationen über Schiffe der Klingonen, Romulaner und Ferengi.

## LOKALER RAUM

Dieser Themenbereich enthält Informationen über den Teil des Weltalls, den die Region Kridnar darstellt. Dies beinhaltet eine allgemeine Übersicht über Phänomene, Geschichte und Astronavigation im Bereich Kridnar.

## MISSIONSLOGBÜCHER

In diesem Bereich können Sie das Logbuch des Captains, Protokolle der Kommunikationsverbindungen, Zusammenfassungen der letzten Missionen und alle Messungen einsehen, die mit dem Tricorder oder dem medizinischen Tricorder bei Außeneinsätzen vorgenommen wurden.

## TAKTIK

Hier finden Sie eine Auflistung von Erklärungen und Beschreibungen der Taktiken, die bei Gefechtseinsätzen angewendet werden. Es werden offensive sowie defensive Taktiken erklärt.

## FLUGZIELE

Unter diesem Oberbegriff ist eine Reihe von Orten zusammengefaßt, die als Anflugpunkte interessant sein könnten (Sternenbasen der Föderation und einige bekannte Welten). Durch die Auswahl eines dieser Flugziele kommen Sie zur Astronavigation, wo die Koordinaten des gewählten Ortes dann bereits eingegeben sind.

## ANALYSEN

Jede Analyse, die der Computer vornimmt, wird hier gespeichert.

## COMPUTER VERLASSEN

Sie können den Computer verlassen und entweder in einen der Bereiche Astronavigation und Taktik oder auf die Brücke wechseln. Betätigen Sie einfach den entsprechenden der drei Knöpfe im rechten unteren Bereich des Bildschirms.

# BEDIENUNG DES COMPUTERS

Die Computer[illegible] genannt [illegible] „MISSIONEN", wo Sie das Logbuch des Captains, Aufzeichnungen von Sichtbildschirmverbindungen und Messungen der Tricorder und medizinischen Tricorder finden können.

[illegible] Unterbegriffe [illegible] Computerbereich [illegible] nach rechts eingerückt.) Mit den Pfeilen am Ende der Liste können Sie nach oben und unten durch die Liste scrollen.

Wenn Sie einen Bericht zur Ansicht auswählen, erscheinen Text und Grafik des Eintrags im Fenster auf der rechten Seite. Falls ein Eintrag mehr Text enthält, als auf dem Bildschirm angezeigt werden kann, scrollen Sie mit den Pfeilen unter dem Fenster nach [illegible] Themenbereiche stehen Ihnen zur Auswahl:

## U.S.S. ENTERPRISE

Dieser Themenbereich liefert Ihnen Informationen über die Systeme, die Brückenbesatzung, die verschiedenen Shuttles der Enterprise sowie einen allgemeinen Überblick über das Raumschiff.

## WISSENSCHAFT

Die Wissenschaftsabteilung des Computers bietet Ihnen wissenschaftliche Informationen (allgemeiner und missionsspezifischer Art) zu folgenden Themen: Astrophysik, Biologie, Archäologie und Technologie.

## STERNENFLOTTE

Wenn Sie diesen Themenbereich wählen, erhalten Sie Informationen über das Raumschiff Enterprise (identisch mit dem obengenannten Themenbereich) und Protokolle der Sichtbildschirmverbindungen.

## KULTUR

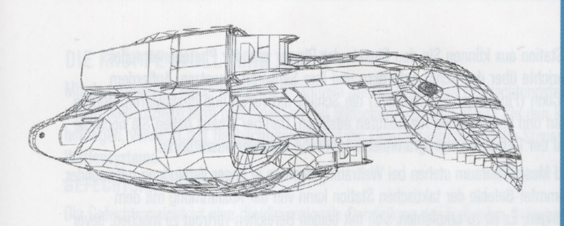
Diesem Bereich können Sie Informationen über die in diesem Sektor der Galaxis vorkommenden intelligenten Lebensformen entnehmen: Föderation, Ferengi, Klingonen, Romulaner, [illegible], Morassianer und [illegible]. Außerdem finden Sie hier Informationen über Schiffe der Klingonen, Romulaner und Ferengi.

## LOKALER RAUM

Dieser Themenbereich enthält Informationen über den Teil der Galaxis, den die Region Kridnor darstellt. Dies beinhaltet eine allgemeine Übersicht über Phänomene, Geschichte und Astronavigation im Bereich Kridnor.

## MISSIONSLOGBÜCHER

In diesem Bereich können Sie das Logbuch des Captains, Protokolle der Kommunikationsverbindungen, Zusammenfassungen der letzten Missionen und alle Messungen einsehen, die mit dem Tricorder oder dem medizinischen Tricorder bei Außeneinsätzen vorgenommen wurden.

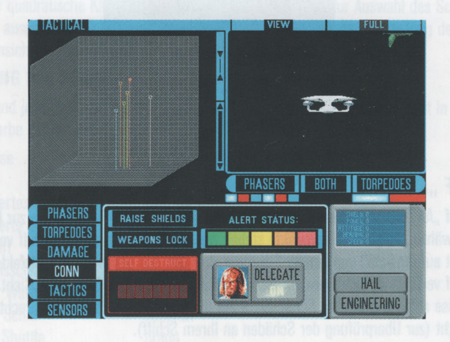


# TAKTISCHE STATION



## VERTEIDIGUNG DER U.S.S. ENTERPRISE

Gelegentlich wird es bei der Kommunikation mit anderen Schiffen zu Situationen kommen, in denen Bemühungen um die diplomatische Lösung eines Problems keinen Erfolg zeigen und sich die Hoffnungen auf eine friedliche Lösung gegen den Nullpunkt neigen. Zu diesem Zeitpunkt kommt die taktische Station ins Spiel. Lieutenant Worf steuert von der taktischen Station aus die Verteidigungssysteme des Schiffs, und in der taktischen Station kann der Verlauf der Gefechte beobachtet werden.






# TAKTISCHE STATION

Von der taktischen Station aus können Sie den Einsatz der Phaser und der Photonentorpedos steuern, Schadensberichte über das Schiff anfordern und Ihre Sensoren einsetzen. Außerdem können Sie mit der Conn (Flugsteuerungskontrolle) die Schilde aktivieren und deaktivieren, Waffen auf ein Ziel ausrichten und verschiedene Alarmstufen auslösen. Darüber hinaus haben Sie noch die Möglichkeit, während der Gefechte vorprogrammierte taktische Manöver auszuführen.

Taktische Station und Maschinenraum stehen bei Weltraumgefechten in enger Verbindung miteinander. Die Ausführung bestimmter Befehle der taktischen Station kann von der Abstimmung mit dem Maschinenraum abhängen. Es ist zu empfehlen, sich mit beiden Bereichen vertraut zu machen, bevor man die Funktion „Delegieren" ausschaltet. Wenn Sie den Knopf „MASCHINENRAUM" in der rechten unteren Ecke des Bildschirms betätigen, gelangen Sie in den Maschinenraum.

WICHTIGER HINWEIS: Wenn Sie nicht daran interessiert sind, selbst in die Gefechte einzugreifen, können Sie die Leitung der taktischen Station an Lieutenant Worf delegieren. Er wird dann ohne weitere Hilfe alle Entscheidungen bezüglich der Weltraumgefechte und der Verteidigung des Raumschiffs treffen. Weitere Einzelheiten erfahren Sie unter „Leitung der taktischen Station delegieren".

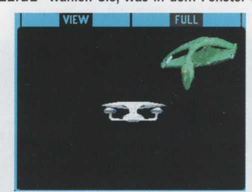
## ÜBERBLICK ÜBER DIE TAKTISCHE STATION

Wenn Sie in Gefechte verwickelt werden, stehen Ihnen drei Handlungsmöglichkeiten offen: 1. Sie können die Bedienung aller Systeme der taktischen Station an Lieutenant Worf delegieren. 2. Sie übernehmen ausschließlich die taktische und strategische Führung. 3. Sie übernehmen die Bedienung aller Navigations- und Waffensysteme der Enterprise. Diese drei Möglichkeiten unterscheiden sich darin, daß Sie in unterschiedlichem Grad Einfluß auf den Verlauf der Gefechte nehmen können.

Der Bildschirm der taktischen Station enthält verschiedene grundlegende Bedienungselemente, die bei allen drei Gefechtsoptionen hilfreich sein können.

## BEOBACHTUNGSFENSTER

Im Beobachtungsfenster können Sie die laufenden Gefechte aus einer Beobachter-Perspektive verfolgen. Mit dem Knopf „ANZEIGE" wählen Sie, was in dem Fenster angezeigt wird.




### DER KNOPF „ANZEIGE"

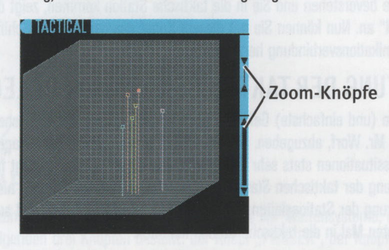
Mit dem Knopf „ANZEIGE" können Sie zwischen acht verschiedenen Perspektiven zur Beobachtung der Gefechte wählen. Folgende Blickpunkte stehen zur Auswahl: Sicht auf Ihr Schiff von hinten, versetzte Sicht auf Ihr Schiff von hinten, Sicht von oben auf das gesamte Gefechtsfeld, Sicht von oben Ihr Schiff verfolgend, Sicht vom anvisierten Schiff auf die U.S.S. Enterprise, Sicht von der U.S.S. Enterprise auf das anvisierte Schiff, Sicht auf Ihr Schiff von links (und von rechts) sowie eine Rotationsansicht (zur Überprüfung der Schäden an Ihrem Schiff).

## DIE KNÖPFE „VOLL" UND „HALB"

Mit den Knöpfen „VOLL" und „HALB" können Sie die Größe des Beobachtungsfensters zwischen einem halben Bildschirm und einem viertel Bildschirm variieren. Wenn Sie den Knopf „VOLL" betätigen, verdeckt das Beobachtungsfenster die Gefechtsansicht und die Steuerung der Waffensysteme.

### GEFECHTSANSICHT

Die Gefechtsansicht ist eine dreidimensionale Darstellung der laufenden Gefechte. Hier werden, abhängig vom Grad der Vergrößerung, alle Teilnehmer der Gefechte gezeigt.




Alle Schiffe in diesem Bereich werden durch quadratische Kästchen dargestellt, von dessen Unterseite eine Höhenmarkierung ausgeht. Die Höhenmarkierung zeigt die relative „Höhe" des Schiffes im dreidimensionalen Raum an. Die Schiffe werden auf einem grauen Gitter angezeigt, in dessen Zentrum die Enterprise liegt.

Wenn der Knopf „VOLL" betätigt wurde, ist die Gefechtsansicht verdeckt.

## ZIEL AUSWÄHLEN

Sie können ein Schiff für die Darstellung in der Gefechtsansicht auswählen, indem Sie das entsprechende quadratische Kästchen anklicken oder die Tab-Taste zur Auswahl des Schiffes benutzen. Das ausgewählte Schiff wird dann zum zentralen Punkt in der Darstellung der Gefechte in der Gefechtsansicht.

### FESTSTELLUNG DER SCHIFFSZUGEHÖRIGKEIT

Jedes Schiff und jede Sternenbasis wird entsprechend der politischen Zugehörigkeit in einer bestimmten Farbe dargestellt:

| | |
|---|---|
| U.S.S. Enterprise | hellblau |
| Sternenbasis | grau |
| Nicht identifiziertes Schiff | gelb |
| Nicht identifizierte Sonde | orange |
| Klingonen-Schiff | rot |
| Ferengi-Handelsschiff | rot-orange |
| Romulanischer Warbird | grün |
| Garidianisches Schiff | hellgrün |
| Garidianischer Shuttle | braun |

### ZOOM-KNÖPFE

Direkt rechts neben der Gefechtsansicht befinden sich die Zoom-Knöpfe. Mit den Pfeilen können Sie zwischen verschiedenen Vergrößerungsstufen wechseln.

## DIE KNÖPFE „BRÜCKE" UND „RUFEN"

Die Knöpfe „BRÜCKE" und „RUFEN" erfüllen einen doppelten Zweck. Wenn sich das Schiff im Reisemodus befindet (was normalerweise der Fall ist), zeigt dieser Knopf das Wort „BRÜCKE" an. Wenn Sie den Knopf betätigen, kehren Sie automatisch auf die Brücke zurück. Wenn jedoch Gefechte bevorstehen und Sie in die taktische Station kommen, zeigt dieser Knopf das Wort „RUFEN" an. Nun können Sie mit diesem Knopf das gegnerische Schiff rufen, um eine Kommunikationsverbindung herzustellen.

## LEITUNG DER TAKTISCHEN STATION DELEGIEREN

Die erste (und einfachste) Gefechtsoption ist, die Leitung der taktischen Station an den Taktischen Offizier, Mr. Worf, abzugeben. Mr. Worf führt diese Aufgabe hervorragend aus und ist in Gefechtssituationen stets sehr erfolgreich. Aus diesem Grund besteht für Sie keine Notwendigkeit, die Leitung der taktischen Station zu übernehmen, solange Sie sich nicht dazu berufen fühlen. Die Delegierung der Stationsleitung ist die Standardeinstellung und wird automatisch aktiviert, wenn Sie zum ersten Mal in die taktische Station kommen.



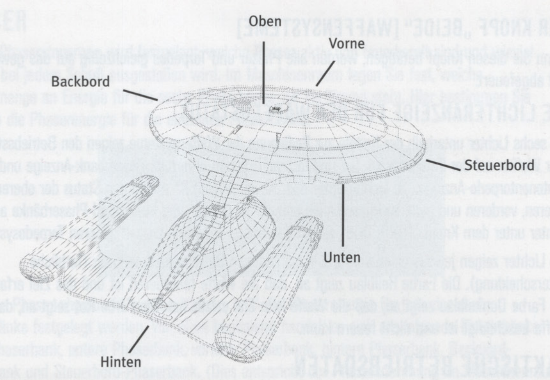

Wenn die Leitung der taktischen Station delegiert ist, können Sie das Schiff nicht manuell steuern und auch keine Gefechtsmanöver an die Flugsteuerung weitergeben. (Sie können jedoch mit den verfügbaren Waffen schießen.) Im übrigen können Sie das Geschehen betrachten und geeignete Beobachtungsperspektiven wählen, um die Gefechte zu verfolgen. Sie können außerdem die Knöpfe „SCHÄDEN" und „SENSOREN" betätigen, um festzustellen, in welchem Zustand sich die Schiffe befinden. Wenn das Gefecht beendet ist, kehren Sie auf die Brücke zurück

Um die Funktion „Delegieren" ein- oder auszuschalten, betätigen Sie den Knopf „CONN" (unter der Gefechtsansicht) und klicken den Knopf „Delegieren" an.

## TAKTISCHE MANÖVER AUSFÜHREN

Mit einer weiteren Option der taktischen Station können Sie das Schiff eine Reihe von vorprogrammierten Gefechtsmanövern ausführen lassen und dabei manuell die Bewaffnung des Schiffs bedienen. Da die Steuerung der Waffensysteme und der Betrieb des Maschinenraums eng aufeinander abgestimmt sein müssen, sollten Sie sich mit beiden Bereichen vertraut machen.

Zur Ausführung dieser Option gehen Sie wie folgt vor: Leiten Sie ein taktisches Manöver ein, laden Sie die Waffen, und feuern Sie die Waffen ab. Darüber hinaus kann man auf dem Bildschirm der taktischen Station eine Reihe von Zustandswerten und Gefechtssensor-Informationen ablesen, die im Gefechtsgeschehen von besonderer Bedeutung sind.




## BEDIENUNG DER WAFFEN

Direkt unterhalb des Beobachtungsfensters befindet sich die Steuerung der Waffensysteme, die aus zwei Lichterreihen und den folgenden drei Knöpfen besteht: der Knopf „PHASER", der Knopf „TORPEDOS" und der Knopf „BEIDE" [Waffensysteme]. Die beiden Lichteranordnungen geben Auskunft über die Feuerbereitschaft und den Betriebszustand der Waffensysteme.




Wenn der Knopf „VOLL" betätigt wurde, ist die Steuerung der Waffensysteme verdeckt. Um die Waffen abzufeuern, müssen Sie das Beobachtungsfenster wieder verkleinern oder die Tasten Ihres Nummernfeldes benutzen (beschrieben auf S. 41).

### DER KNOPF „PHASER"

Wenn Sie den Knopf „PHASER" betätigen, feuern Sie mit allen Phaserbänken, die sich in Richtung auf das aktuelle Ziel befinden. Die Energiemenge, die ausgestoßen wird, ist von der Ladung der Phaserbänke und von den Einstellungen abhängig, die für die maximale Ladung vorgenommen wurden. (Für weitere Einzelheiten siehe Abschnitt „Phaser".) Es feuern immer nur die Phaserbänke, die sich in Richtung auf das Ziel befinden.

### DER KNOPF „TORPEDOS"

Wenn Sie den Knopf „TORPEDOS" betätigen, werden alle in den betriebsbereiten und auf das Ziel gerichteten Launchern geladenen Torpedos abgeschossen. Die Anzahl der geladenen Torpedos hängt davon ab, welche Einstellung für die Ladung vorgenommen wurde. (Für weitere Einzelheiten siehe Abschnitt „Torpedos".) Torpedos werden nur aus den Launchern abgefeuert, die sich in Richtung auf das Ziel befinden.

# TAKTISCHE STATION

## DER KNOPF „BEIDE“ [WAFFENSYSTEME]

Wenn Sie diesen Knopf betätigen, werden alle Phaser und Torpedos gleichzeitig auf das gewählte Ziel abgefeuert.

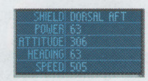
## DIE LICHTERANZEIGE FÜR DEN WAFFENSTATUS

Die sechs Lichter unterhalb der Knöpfe zur Bedienung der Waffensysteme zeigen den Betriebsstatus aller Waffen auf der Enterprise an. Sie sind in zwei Gruppen unterteilt: Phaserbank-Anzeige und Photonentorpedo-Anzeige. Die Lichter unter dem Knopf „PHASER“ zeigen den Status der oberen, unteren, vorderen und hinteren Phaserbänke und der Backbord- und Steuerbord-Phaserbänke an. Die Lichter unter dem Knopf „TORPEDOS“ zeigen den Status der vorderen und hinteren Torpedosysteme an.

Die Lichter zeigen jeweils einen von drei verschiedenen Betriebszuständen an (farbliche Unterscheidung). Die Farbe Hellblau zeigt an, daß die Waffe feuerbereit ist und das Ziel erfaßt hat. Die Farbe Dunkelblau zeigt an, daß die Waffe kein Ziel erfaßt hat. Die Farbe Rot zeigt an, daß die Waffe beschädigt ist und nicht feuern kann.

## TAKTISCHE BETRIEBSDATEN

In dem kleinen Kästchen unterhalb des Beobachtungsfensters werden die taktischen Betriebsdaten angezeigt. Sie liefern Ihnen für die Enterprise lebenswichtige Informationen. Die taktischen Betriebsdaten werden in erster Linie benötigt, wenn das Schiff manuell gesteuert wird, jedoch sind sie auch bei der Beobachtung von Gefechten sehr informativ.




### SCHILDE

Hier wird der Schild zwischen der Enterprise und dem als Ziel ausgewählten Schiff angezeigt.

### ENERGIE

Hier wird die gesamte Schildenergie der U.S.S. Enterprise angezeigt.

### FLUGLAGE

Hier wird die vertikale Ausrichtung des Raumschiffs in Grad angegeben.

### FLUGRICHTUNG

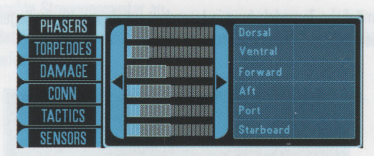
Hier wird die horizontale Ausrichtung des Raumschiffs in Grad angegeben.

### GESCHWINDIGKEIT

Hier wird angegeben, mit welcher Geschwindigkeit sich die Enterprise fortbewegt.

## PHASER

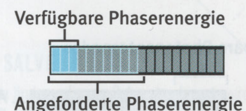
Mit der Phasersteuerung wird festgelegt, welche Phaser aktiv und feuerbereit sind und wieviel Energie bei jedem Schuß ausgestoßen wird. Im Maschinenraum legen Sie fest, welche Gesamtmenge an Energie für die sechs Phaserbänke zur Verfügung steht. Hier bestimmen Sie dagegen die Phaserenergie für die einzelnen Phaserbänke.




Bevor die Phaser abgefeuert werden können, muß die Phaserenergie für jede der sechs Phaserbänke festgelegt werden. Von oben beginnend handelt es sich um folgende Phaserbänke: obere Phaserbank, untere Phaserbank, vordere Phaserbank, hintere Phaserbank, Backbord-Phaserbank und Steuerbord-Phaserbank. (Dies entspricht der Phaseranordnung im Maschinenraum.)

## PHASERBETRIEB

Ein blauer Balken zeigt an, daß der Maschinenraum Energie zugeteilt hat. Ist die blaue Energieanzeige von einer Markierung umgeben, so bezeichnet diese die dem Phaser zugeteilte Energiemenge. Wenn die blaue Energieanzeige vollständig markiert ist, können die Phaser eingesetzt werden. Wenn die Energieanzeige als dunkelgrauer Balken erscheint, heißt dies, daß vom Maschinenraum keine Energie zugewiesen wurde.




Wenn der Knopf „PHASER" (beschrieben im Abschnitt „Bedienung der Waffen") betätigt wird, werden alle blau markierten Balken, die auf das Ziel gerichtet sind, in Intervallen abgefeuert. Jeder Balken repräsentiert ca. zwei Sekunden andauerndes Phaserfeuer. Nach dem Abfeuern einer Phaser-Salve wird die Phaserbank wieder mit Energie aufgeladen.

Unabhängig davon, welche Phaserbänke feuerbereit sind, feuern bei Betätigung des Knopfs „PHASER" immer nur die Phaser, die in Richtung auf das Ziel stehen. Die anderen Phaserbänke bleiben feuerbereit.

## PHASERENERGIE ÄNDERN

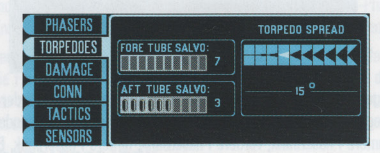
Um die Phaserenergie zu ändern (hellblau markiert), klicken Sie die Anzeige für die Phaserenergie an. Je weiter rechts Sie klicken, desto mehr Energie wird mit einer Phaser-Salve ausgestoßen.

Um die Phaserenergie auf das Minimum zurückzusetzen, klicken Sie den linken Pfeil an. Um die Phaserenergie auf das im Maschinenraum festgelegte Maximum zu setzen, klicken Sie den rechten Pfeil an.

## TORPEDOS

Mit der Torpedosteuerung legen Sie fest, wieviel Photonentorpedos aus beiden Launchern in einer Salve abgefeuert werden. Außerdem können Sie den Streuungswinkel bestimmen. Wie bei der Phasersteuerung können Sie die Anzahl an Torpedos (pro Salve) abfeuern, die Sie im Maschinenraum als maximale mögliche Ladung vorgewählt haben.

Wenn Sie z.B. die mögliche Torpedoladung je Launcher auf 9 (von 10) festlegen, können Sie maximal 9 Torpedos in einer Salve abfeuern.

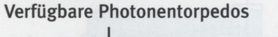


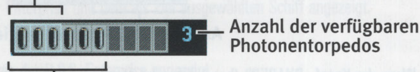

Bevor Sie Photonentorpedos abfeuern können, müssen Sie die maximale Ladung pro Launcher im Maschinenraum festlegen. Es gibt einen vorderen und einen hinteren Torpedo-Launcher. Da nur 275 Torpedos an Bord sind, sollten Sie sparsam mit ihnen umgehen, denn Sie können Ihren Vorrat nur auf Sternenbasen wieder auffüllen.

## EINSATZ DER PHOTONENTORPEDOS

Jeder Torpedo-Launcher kann bis zu 10 Torpedos fassen. Wenn Sie den Launcher anklicken, wird ein Torpedo abgebildet und geladen. Wenn der Torpedo blau markiert ist, ist er geladen und fertig zum Abfeuern.

Verfügbare Photonentorpedos






Angeforderte Photonentorpedos

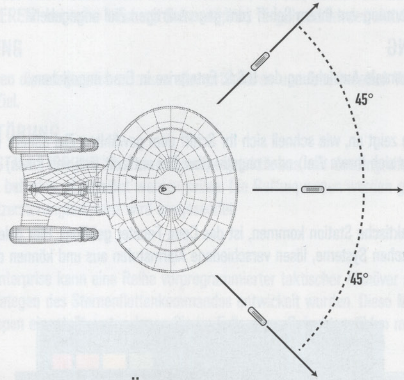
Wenn Sie den Knopf „TORPEDOS“ betätigen, werden alle Torpedos aus dem Launcher, der sich in Richtung auf das Ziel befindet, nacheinander abgefeuert. Nach dem Abfeuern einer Salve werden neue Torpedos in den Launcher geladen.

Ebenso wie beim Einsatz der Phaser werden Torpedos nur aus dem Launcher abgefeuert, der sich in Richtung auf das Ziel befindet. Der andere Launcher bleibt feuerbereit.

## STREUUNGSWINKEL DER PHOTONENTORPEDOS ÄNDERN

Bei jedem Abfeuern einer Torpedo-Salve werden die Torpedos gleichmäßig entsprechend einer vorgewählten Torpedostreuung verteilt. Es stehen 10 verschiedene Streuungsmuster von 10° bis 45° zur Auswahl. Wenn mehr als ein Torpedo abgefeuert wird, so werden die Torpedos gleichmäßig zwischen den äußeren Grenzen der Streuungswinkel verteilt. Um die Streuungswinkel zu verändern, klicken Sie das gewünschte Streuungsmuster an.

In dem unten abgebildeten Diagramm sehen Sie ein Beispiel von drei Torpedos, die bei einer Streuung von 45° abgefeuert wurden.

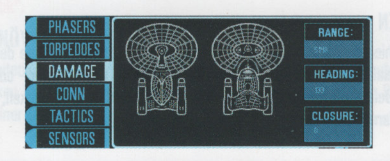



## TORPEDOANZAHL PRO SALVE ÄNDERN

Um die Anzahl der Torpedos zu ändern, die pro Salve abgefeuert werden (hellblau markiert), klicken Sie die Anzeige für die Torpedo-Salven an. Je weiter rechts Sie klicken, desto mehr Torpedos werden pro Salve geladen. (Die genaue Anzahl der geladenen und zum Abfeuern bereiten Torpedos können Sie rechts außen in der Anzeige für die Torpedo-Launcher erkennen.)

# SCHÄDEN

Die Schadensanzeige liefert Ihnen aktuelle Informationen über den Zustand des Raumschiffs Enterprise und seiner Systeme. Ebenso erhalten Sie Angaben über die Entfernung vom Schiff zum gegenwärtig ausgewählten Ziel, über die Flugrichtung des Schiffs und die Näherungsrate zum gewählten Ziel.



## SCHADENSANZEIGE

In der Schadensanzeige wird das Raumschiff Enterprise in einer Ansicht von oben und in einer Ansicht von unten dargestellt. Diese Ansichten sind mit den im Maschinenraum gezeigten Diagrammen identisch. Wenn ein System beschädigt wird, erfolgt die Anzeige des Schadenszustands in einer Farbkodierung auf einer dieser Ansichten.

Das Schadensspektrum reicht von grün (keine Schäden) bis rot (nicht mehr funktionsfähig). Bei jedem Systemschaden wird unterhalb der Diagramme eine Schadensbeschreibung angezeigt.

## ENTFERNUNG

Hier wird die Entfernung von Ihrem Schiff zum gegenwärtigen Ziel angegeben.

## FLUGRICHTUNG

Hier wird die horizontale Ausrichtung der U.S.S. Enterprise in Grad angegeben.

## NÄHERUNG

Die Näherungsrate zeigt an, wie schnell sich Ihr Schiff dem gewählten Ziel nähert. Diese Zahl kann positiv (Sie nähern sich Ihrem Ziel) oder negativ (das Ziel entfernt sich von Ihnen) sein.

# CONN

Wenn Sie in die taktische Station kommen, ist das Conn-Fenster geöffnet. Hier delegieren Sie die Führung der taktischen Systeme, lösen verschiedene Alarmstufen aus und können die Schilde hochfahren.




## FUNKTION „DELEGIEREN" EIN- UND AUSSCHALTEN

Mit diesem Knopf (mit der Abbildung von Lieutenant Worf) schalten Sie die Funktion „Delegieren" für die taktische Station ein und aus. Wenn die Funktion „Delegieren" aktiviert ist, haben Sie keinen Einfluß auf die Bedienung der taktischen Systeme (ausgenommen des Einsatzes der Waffen), dies gilt auch für die Waffeneinstellungen, die taktische Leitung und die Steuerung des Schiffs. Wenn die Funktion „Delegieren" ausgeschaltet ist, müssen Sie die Waffeneinstellungen, die taktische Leitung und die Steuerung des Schiffs manuell vornehmen.

## ALARMSTUFEN

Es gibt fünf verschiedene Alarmstufen: Grün (Reisemodus), hellgrün (Vorstufe der Alarmstufe Gelb), Gelb (Bereitschaftsalarm), Orange (Vorstufe der Alarmstufe Rot), Rot (Notfall- oder Gefechtsalarm). Ist die Funktion „Delegieren" eingeschaltet und Ihr Schiff in Gefechte verwickelt, befindet sich das Schiff immer in Alarmstufe Rot.

Bei Alarmstufe Rot arbeiten alle Schilde und alle Waffensysteme mit maximaler Energie, und die gesamte verfügbare Energie wird für die Schilde und Waffensysteme bereitgestellt.

Bei Alarmstufe Gelb wird die Leistung der Schilde über normal erhöht, und die Waffensysteme werden in Bereitschaftszustand versetzt.

Im Reisemodus arbeiten die Schilde mit normaler Leistung, und die Energie für die Waffensysteme wird an andere Bordsysteme weitergeleitet.

### SCHILDE AKTIVIEREN

Wenn die Schilde aus einem bestimmten Grund deaktiviert wurden, können Sie die Schilde mit „SCHILDE AKTIVIEREN" bei voller Leistung (falls möglich) umgehend wieder aktivieren.

### ZIELERFASSUNG

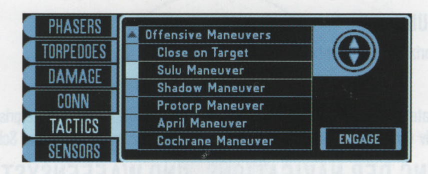
Durch das Betätigen dieses Knopfen erfassen alle verfügbaren und feuerbereiten Waffen sofort das aktuell gewäklte Ziel.

### SELBSTZERSTÖRUNG

Der Knopf „SELBSTZERSTÖRUNG" löst eine Täuschungstaktik aus, mit der Angreifer, die sich in der Nähe des Schiffes befinden, abgewehrt werden sollen. Die Ruffrequenzen werden geöffnet und eine sogenannte Selbstzerstörungssequenz wird ausgesendet.

## TAKTIK

Das Raumschiff Enterprise kann eine Reihe vorprogrammierter taktischer Manöver ausführen, die von führenden Strategen des Sternenflottenkommandos entwickelt wurden. Diese Manöver sind in verschiedene Gruppen eingeteilt, unter denen Sie im Falle eines Gefechts wählen müssen.




Es gibt zwei Hauptgruppen von Gefechtstaktiken: offensive Manöver und defensive Manöver. Jede dieser Gruppen beinhaltet eine Reihe vorgefertigter Taktiken, auf die Sie zurückgreifen können, wenn Sie in Gefechte verwickelt werden.

Beschreibungen und Anwendungsmöglichkeiten dieser Taktiken finden Sie im Computer unter dem Themenbereich „Taktik".

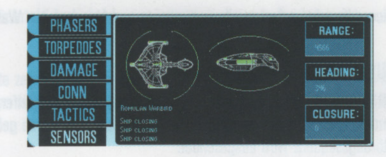
### TAKTISCHE MANÖVER EINLEITEN

Taktische Manöver leiten Sie auf die gleiche Weise ein, wie Sie Themen im Computer des Schiffes auswählen. Erst klicken Sie eine Gruppe taktischer Manöver an, und dann wählen Sie eine spezielle Gefechtstaktik aus einer Liste aus.

Um eine Taktik auszuwählen, klicken Sie entweder „OFFENSIVE MANÖVER" oder „DEFENSIVE MANÖVER" an. Dadurch rufen Sie eine entsprechende Liste von Manövern dieser Kategorie auf. Wählen Sie eines dieser Manöver aus, und klicken Sie „AKTIVIEREN" an, um es einzuleiten. Wenn Sie Ihre Taktik ändern möchten, wiederholen Sie diesen Vorgang.

## SENSOREN

Die Sensorenanzeige gleicht in ihrer Funktionsweise der Schadensanzeige. Sie liefert Ihnen folgende Daten des Schiffs, auf das die Enterprise zielt: Schadenszustand, Flugrichtung sowie Entfernung und Näherungsrate zum Raumschiff Enterprise. Alle Schäden am gegnerischen Schiff werden entweder in einer Ansicht von oben oder von rechts dargestellt. Name und Typ des Schiffs werden direkt unterhalb der Diagramme angezeigt.




Das Beschädigungsspektrum reicht von grün (keine Schäden) bis rot (vollkommen zerstört). Wenn ein System des ausgewählten Schiffs beschädigt wird, erscheint unterhalb der Diagramme eine Beschreibung des Schadens.

### ENTFERNUNG

Hier wird die Entfernung vom gewählten Schiff zur U.S.S. Enterprise angegeben.

### FLUGRICHTUNG

Hier wird die horizontale Ausrichtung des gewählten Schiffs in Grad angegeben.

### NÄHERUNG

Die Näherungsrate zeigt an, wie schnell sich das gewählte Schiff der U.S.S. Enterprise nähert. Diese Zahl kann positiv (Annäherung an Ihr Schiff) oder negativ (Entfernung von Ihrem Schiff) sein.

## STEUERUNG DER NAVIGATIONS- UND WAFFENSYSTEME

Die dritte und komplizierteste Option der Gefechtsführung im Weltall ist, die Steuerung aller Navigations- und Waffensysteme selbst zu übernehmen. Wie bei der zweiten Option (taktische Manöver ausführen) sind alle Steuerungen aktiv. Wenn Sie die Navigation und den Einsatz der Waffen selbst übernehmen, haben Sie die maximale Kontrolle über den Flugbetrieb der U.S.S. Enterprise.

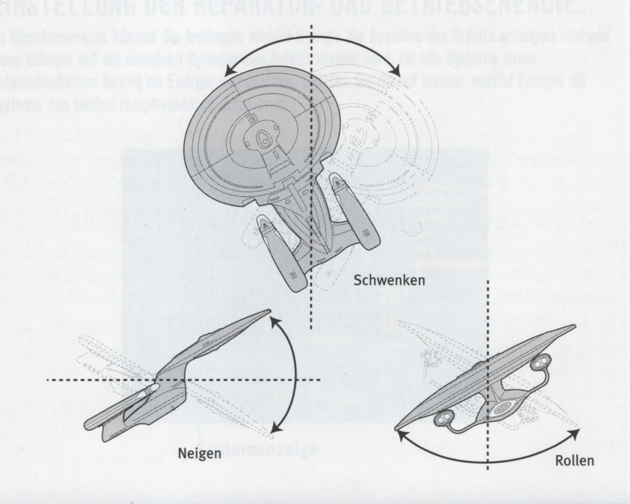
Um Schiffsführung zu übernehmen, müssen Sie nichts anderes tun, als die Funktion „Delegieren" in der Conn auszuschalten.

## FLUGSTEUERUNG DER U.S.S. ENTERPRISE

Alle Befehle zur direkten Flugsteuerung des Schiffs werden über den Ziffernblock Ihrer Tastatur eingegeben. Wenn die Funktion „Delegieren“ ausgeschaltet ist, müssen Sie das Schiff entweder manuell steuern oder festgelegte taktische Manöver aus dem Bereich „Taktik“ wählen.




Es gibt sechs Tasten zum Steuern des Schiffs. Mit den Tasten < 4 > und < 6 > können Sie das Schiff nach links und rechts rollen, mit den Tasten < 7 > und < 9 > das Schiff um seine y-Achse schwenken oder mit den Tasten < 2 > und < 8 > das Schiff nach oben oder unten neigen.



Außerdem können Sie zum Beschleunigen die Taste < + > und zur Umkehr des Schubs des Impulsantriebs die Taste < - > betätigen. Um das Schiff zum völligen Stillstand zu bringen, drücken Sie <Enter>.

## WAFFEN EINSETZEN

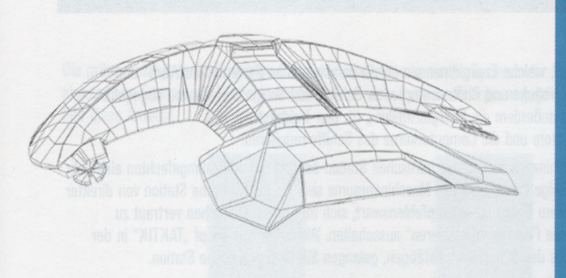
Zum Abfeuern der Phaser drücken Sie die Taste < / > und zum Abfeuern der Torpedos die Taste < x >. (Mit diesen Tasten geben Sie die gleichen Befehle wie mit den Knöpfen „PHASER“ und „TORPEDOS“, die bereits beschrieben wurden.)

## ANDERE TASTATURBEFEHLE

Die letzten beiden Tasten auf dem Ziffernblock sind Befehle, die die Bildschirmansicht verändern. Die Taste < 0 > (Null) entspricht dem Knopf „VOLL/HALB“ im Beobachtungsfenster, während die Taste < , > den Knöpfen zur Wahl der Navigations-Anzeige entspricht. Mit den Tasten < 1 > und < 3 > vergrößern oder verkleinern Sie die Gefechtsansicht.

## DAS SPIEL VON DER TAKTISCHEN STATION AUS BEENDEN

Wenn Sie das Spiel aus einem bestimmten Grund beenden müssen, drücken Sie die Escape-Taste. Dadurch wird ein Dialogfeld aufgerufen, in dem der Spielabbruch bestätigt wird.

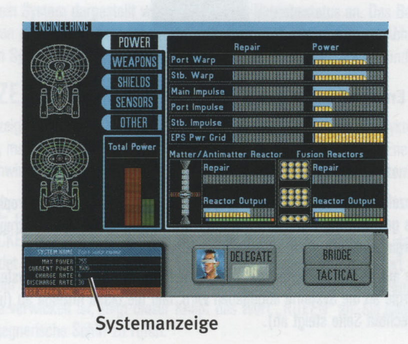


# 9 MASCHINENRAUM

Um in den Maschinenraum zu gelangen, klicken Sie den Turbolift auf der rechten Seite der Brücke an und wählen dann „Maschinenraum“.

## EINSTELLUNG DER REPARATUR- UND BETRIEBSENERGIE

Im Maschinenraum können Sie festlegen, wieviel Energie die Systeme des Schiffs erzeugen und wie diese Energie auf die einzelnen Systeme des Schiffs verteilt wird. Da alle Systeme einen unterschiedlichen Betrag an Energie verbrauchen, müssen Sie darauf achten, wieviel Energie die Systeme den beiden Hauptreaktoren entnehmen.




Systemanzeige

Sie können festlegen, welche Energiemengen an die verschiedenen Systeme wie Warp- und Impulsantrieb, Phaserbänke und Photonentorpedos, Schilde und Sensorenphalanxen abgegeben werden. Sie können außerdem die Energiezuteilung für den Traktorstrahl, das Lebenserhaltungssystem und die Computerkerne des Schiffs regulieren.

Zwischen dem Maschinenraum und der taktischen Station besteht bei Weltraumgefechten eine sehr enge Verbindung. Einige Funktionen des Maschinenraums sind für die taktische Station von direkter Bedeutung. Aus diesem Grund ist es empfehlenswert, sich mit beiden Bereichen vertraut zu machen, bevor Sie die Funktion „Delegieren" ausschalten. Wenn Sie den Knopf „TAKTIK" in der rechten unteren Ecke des Bildschirms betätigen, gelangen Sie in die taktische Station.

WICHTIGER HINWEIS: Wenn Sie nicht daran interessiert sind, die Energieverteilung selbst vorzunehmen, können Sie die Leitung des Maschinenraums an Mr. La Forge delegieren. Er wird daraufhin die Steuerung aller Funktionen des Maschinenraums übernehmen. (Siehe unten: „Leitung des Maschinenraums delegieren".)

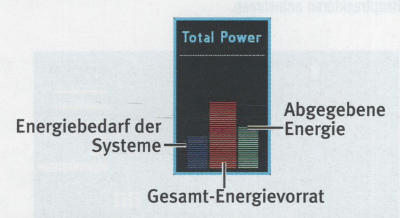
## ÜBERBLICK ÜBER DEN MASCHINENRAUM

Für die Leitung des Maschinenraums stehen zwei Möglichkeiten zur Auswahl: 1. Sie können die Leitung an Lieutenant Commander La Forge delegieren. 2. Sie können die Leitung des Maschinenraums komplett übernehmen. Wenn Sie den Maschinenraum leiten, haben Sie den Vorteil, daß Sie die Energiezufuhr auf die wichtigsten Systeme beschränken und somit die vorhandenen Kapazitäten besser ausschöpfen können.

Eine Reihe von Anzeigen besitzt grundlegende Bedeutung für den Betrieb der übrigen technischen Systeme auf dem Schiff.

## ANZEIGE FÜR DIE GESAMTENERGIE

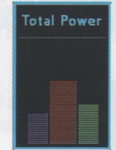
Die Gesamtenergie wird anhand von drei farbigen Anzeigen dargestellt, die sich auf den Reaktor-Input und die Energieverteilung beziehen.




Die breite rote Anzeige in der Mitte gibt die gesamte im Energiegitter des Elektroplasma-Systems (EPS) des Schiffs gespeicherte Energie an. Wenn die im Energiegitter des Elektroplasma-Systems gespeicherte Energie zunimmt, steigt diese rote Anzeige an.

Die blaue Anzeige auf der linken Seite zeigt den gesamten Energiebedarf der Systeme an. Wenn gespeicherte Energie an die Systeme abgegeben wird, fällt die blaue Anzeige ab (und die grüne Anzeige auf der rechten Seite steigt an).

Die grüne Anzeige auf der rechten Seite zeigt die gesamte an die Systeme der Enterprise abgegebene Energie an. Abhängig davon, an wie viele Systeme Energie abgegeben wird, steigt oder fällt diese Anzeige.









Energieanforderung    Nach der Energieabgabe

## ANSICHTEN DER U.S.S. ENTERPRISE

Auf der linken Seite des Maschinenraum-Bildschirms ist das Raumschiff Enterprise in einer Ansicht von oben und in einer Ansicht von unten abgebildet. Wenn Sie eine bestimmte Systemgruppe auswählen (z.B. Schilde), werden alle Systeme dieser Gruppe, die Energie verbrauchen, auf diesen Diagrammen angezeigt. Bewegen Sie Ihren Cursor auf die Anzeige für die Reparatur- oder Betriebsenergie eines Systems, wird dieses System blinkend auf den Diagrammen angezeigt.




Die Farbe, in der ein System dargestellt wird, zeigt seinen Betriebsstatus an. Das Beschädigungsspektrum reicht von grün (keine Schäden) bis rot (nicht mehr funktionsfähig.). Abhängig von den Schäden an einem System verändert sich seine Farbe von grün zu gelb, orange und rot.

## SYSTEMANZEIGE

Mit der Systemanzeige können Sie Informationen über das gewählte technische System abrufen, wie z.B.: Systemname, maximale zuzuteilende Energiemenge, gegenwärtig zugeteilte Energiemenge, Lade- und Entlade-Geschwindigkeit und voraussichtliche Reparaturdauer (wenn das System beschädigt ist).

## DIE KNÖPFE „BRÜCKE" UND „RUFEN"

Die Knöpfe „BRÜCKE" und „RUFEN" erfüllen einen doppelten Zweck. Wenn sich das Schiff im Reisemodus befindet (was normalerweise der Fall ist), zeigt dieser Knopf das Wort „BRÜCKE" an. Wenn Sie den Knopf betätigen, kehren Sie automatisch auf die Brücke zurück. Wenn das Schiff jedoch in Gefechte verwickelt ist, zeigt dieser Knopf das Wort „RUFEN" an. Sie haben dann die Möglichkeit, das gegnerische Schiff zu rufen.

## LEITUNG DES MASCHINENRAUMS DELEGIEREN

Die einfachste Variante für die Leitung des Maschinenraums ist, sie an Lieutenant Commander La Forge zu delegieren. Dies ist zugleich die Standardeinstellung. Mr. La Forge ist der Chefingenieur der Enterprise und aufgrund seiner Kenntnisse kann er die Energieerzeugung und -verteilung hervorragend steuern. Wenn Sie die Leitung des Maschinenraums delegieren, können Sie sicher sein, daß alles von kompetenter Hand erledigt wird.

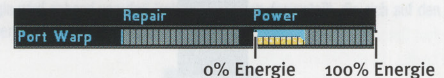



Wenn die Leitung des Maschinenraums delegiert ist, können Sie die Energiezuteilung für den Betrieb und die Reparatur der Systeme nicht manuell einstellen. Sie können sich anschauen, wie Geordi arbeitet. Wenn das Schiff in Gefechte verwickelt ist, können Sie auswählen, welches System Sie sich anschauen wollen. Ist das Schiff nicht in Gefechte verwickelt, weisen die meisten Systeme nur eine geringe Aktivität auf.

Um die Funktion „Delegieren" ein- oder auszuschalten, betätigen Sie den Knopf „Delegieren" am unteren Rand des Bildschirms.

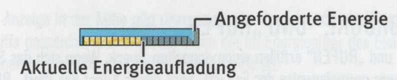
## REPARATUR- UND BETRIEBSENERGIE EINSTELLEN

Zu jedem System, für das Energie bereitgestellt werden muß, gehören zwei horizontal angeordnete Anzeigen. Es handelt sich hierbei um eine Reparatur-Anzeige und eine Betriebsanzeige. Hier werden die für Reparaturen aufzuwendende Energie und die zugeteilte Betriebsenergie in Prozent angezeigt (ansteigend von links nach rechts).




Um die Energie für Reparaturen oder die Betriebsenergie zu erhöhen, klicken Sie die entsprechende Anzeige an. Je weiter rechts Sie klicken, desto mehr Energie fordern Sie für das System an. Der dunkelblaue Balken zeigt an, wieviel Energie Sie für den Betrieb oder für die Reparatur eines Systems angefordert haben.

Wenn Sie die Energie auf einer der Anzeigen erhöhen, erscheint unter dem blauen Balken ein gelbe Anzeige. Das System wird nun geladen. Wenn die gelbe Anzeige das Ende des blauen Balkens erreicht, hat das System die angeforderte Energie erhalten.




Die Reparatur-Anzeigen werden nur bei Systemschäden aktiviert. Wenn ein System beschädigt ist, erscheinen diese Anzeigen in roter Farbe. Wenn das Schiff während eines Gefechts schwere Beschädigungen davongetragen hat, können Sie anfallende große Reparaturen auf einer Sternenbasis durchführen.

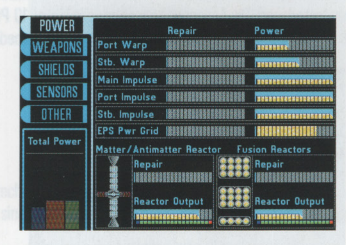
Beachten Sie, daß bestimmte Systeme (z.B. der Traktorstrahl) bedeutend mehr Energie als andere Systeme benötigen. Denken Sie daran, wenn Sie die Energiezuteilung während eines Gefechtseinsatzes regulieren.

## TECHNISCHE SYSTEME

Es gibt fünf Klassen von technischen Systemen. Jede Klasse stellt eine bestimmte Kategorie von Systemen dar, für die Energie abgezweigt werden muß.

## ENERGIE

Das Energiesystem ist das wichtigste der fünf technischen Systeme. Es steuert den Warp- und den Impulsantrieb und beinhaltet das EPS-Energiegitter sowie beide Reaktoren.



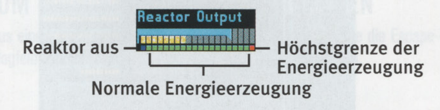

### EPS-ENERGIEGITTER

Das EPS-Energiegitter ist der Haupt-Energieverteiler des Schiffs. Die gesamte von den beiden Reaktoren erzeugte Energie wird zum EPS-Energiegitter geleitet. Solange Energie im Gitter vorhanden ist, können Sie Energie an die anderen technischen Systeme abgegeben.

### MATERIE/ANTIMATERIE-REAKTOR UND FUSIONSREAKTOR

Die Reaktoren erzeugen die gesamte Energie für das Schiff. Die von den Reaktoren erzeugte Energie wird dann im EPS-Energiegitter gespeichert und an die technischen Systeme weitergegeben. Der Materie/Antimaterie-Reaktor erzeugt in erster Linie die Energie für den Warpantrieb, während der Fusionsreaktor hauptsächlich die Energie für die restlichen Systeme erzeugt (und nur unwesentlich für den Warpantrieb).

Der farbige Balken unterhalb der Energieanzeige der Reaktoren bezeichnet den Status des jeweiligen Reaktors. (Sie können hier auf die gleiche Weise, wie Sie die Betriebsenergie oder die für Reparaturen zu verwendende Energie einstellen, die vom Generator zu erzeugende Energiemenge regulieren.)



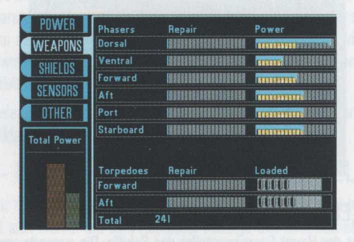

Grün zeigt den normalen Betriebsstatus des Reaktors an. Wenn Sie die Energieerzeugung auf dunkelblau (außen links) setzen, schaltet sich der Reaktor ab, sobald die Energieanzeige diesen Bereich erreicht. Sie können die Energieerzeugung auch in den roten Bereich setzen. Auf diesem

Wege wird die Energieerzeugung drastisch erhöht, der Reaktor allerdings auch extrem belastet. Wenn Sie die Energieerzeugung im roten Bereich halten, wird der Reaktor heißlaufen, und der rote Bereich dehnt sich aus. Indem Sie die Energieerzeugung in den normalen (grünen) Bereich zurücksetzen, wirken Sie der Überhitzung entgegen.

**WICHTIGER HINWEIS: Schäden an einem der Reaktoren können die Fähigkeit des Schiffes beeinträchtigen, auf Warpgeschwindigkeit zu beschleunigen.**

## WAFFEN

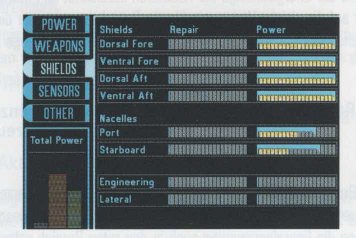
Das System für die Energieversorgung der Waffen ist im Maschinenraum mit Energieanzeigen für alle sechs Phaserbänke versehen, und Sie haben die Möglichkeit, hier die maximale Ladung für die beiden Torpedo-Launcher festzulegen. Die Launcher können jeweils bis zu 10 Photonentorpedos fassen. Hier wird die maximale Anzahl der in einer Salve abzufeuernden Torpedos festgelegt.




Das Schiff ist mit 275 Photonentorpedos ausgerüstet. Wenn Sie diesen Vorrat aufgebraucht haben, müssen Sie zur Wiederbewaffnung an einer Sternenbasis andocken (Siehe Kapitel 6: „Andocken an einer Sternenbasis" ).

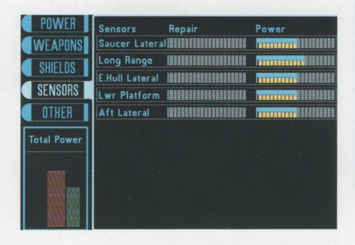
## SCHILDE

Auf der U.S.S. Enterprise gibt es acht verschiedene Schildsysteme: vier für die Untertassensektion, zwei für die Gondelsektion (wo sich die Warpantriebe befinden), eins für die Maschinenhülle und eins für die seitlichen Gondelverstärkungen.



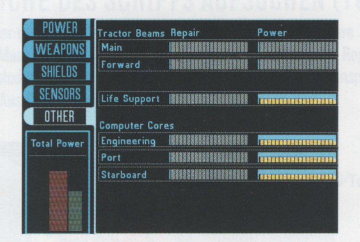
## SENSOREN

Das Sensorensystem dient zur Analyse von Planeten sowie für Kurzstrecken- und Langstrecken-Scans. Es wird außerdem bei Gefechtseinsätzen dazu benutzt, taktische Informationen und den Zustand gegnerischer Schiffe anzuzeigen. (Siehe „Schäden“ in Kapitel 8: „Taktische Station“.)




## ANDERE

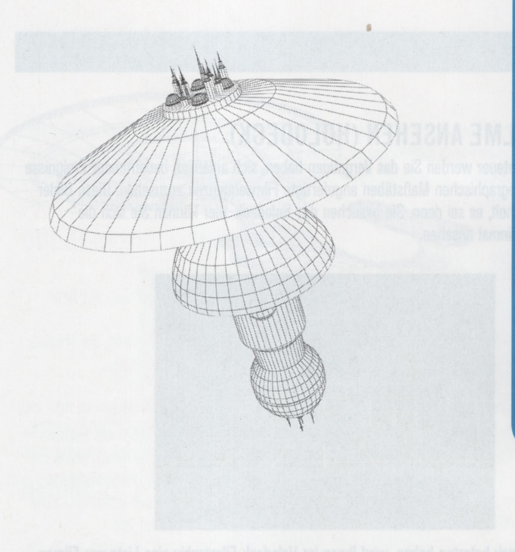
Die letzte Klasse der technischen Systeme umfaßt eine Reihe verschiedener Systeme, die für das Schiff von Bedeutung sind. Hierzu zählen Traktorstrahl, Lebenserhaltungssysteme und Computerkerne.




Da Traktorstrahlen eine äußerst große Menge an Energie benötigen, sollte man zur Energieersparnis die Energiezufuhr einschränken, wenn sie nicht unmittelbar benötigt werden.

## DAS SPIEL VOM MASCHINENRAUM AUS BEENDEN

Wenn Sie das Spiel aus einem bestimmten Grund beenden müssen, drücken Sie die Escape-Taste. Dadurch wird ein Dialogfeld aufgerufen, in dem der Spielabbruch bestätigt wird.

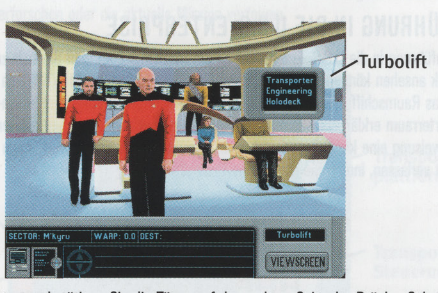


# TURBOLIFT/ HOLODECK




## ANDERE BEREICHE DES SCHIFFS AUFSUCHEN (TURBOLIFT)

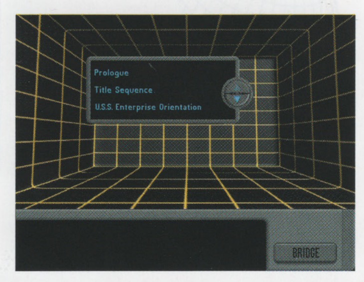
Mit dem Turbolift (auf der rechten Seite der Brücke) können Sie folgende andere Bereiche des Schiffs aufsuchen: den Maschinenraum (zur Überwachung und Einstellung der Reparatur- und Betriebsenergie), das Holodeck (zum Ansehen von Missionsfilmen) und den Transporterraum (zur Zusammenstellung und Ausrüstung von Außenteams).




Um den Turbolift zu betreten, betätigen Sie die Türen auf der rechten Seite der Brücke. Sobald Sie dies getan haben, können Sie aus den oben angegebenen Möglichkeiten wählen. Um sich an einen dieser Orte zu begeben, wählen Sie den entsprechenden Ort aus.

## MISSIONSFILME ANSEHEN (HOLODECK)

Im Verlauf Ihrer Abenteuer werden Sie das Vergnügen haben, sich anläßlich bedeutender Ereignisse einige nach cinematographischen Maßstäben angefertigte Filmsequenzen anzusehen. Diese Bilder werden nicht wiederholt, es sei denn, Sie besuchen das Holodeck. Hier können Sie sich die Missionsfilme noch einmal ansehen.

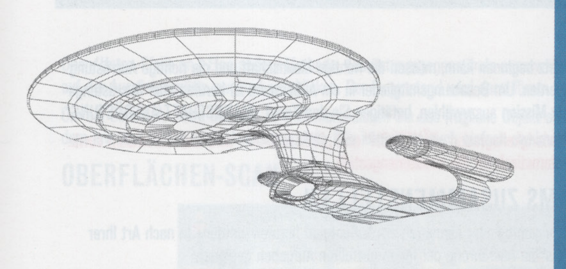



Wenn Sie das Holodeck betreten haben, wird Ihnen im Holodeck-Filmarchiv eine Liste von Filmen angezeigt. Scrollen Sie mit den Pfeilen nach oben oder unten durch die Liste. Um sich einen der Filme anzusehen, klicken Sie einfach in der Liste den gewünschten Film an. Der Holodeck-Bildschirm wird ausgeblendet, und der Film beginnt. Wenn der Film abgelaufen ist, erscheint wieder die Auswahlliste. (Sie können das Abspielen eines Films jederzeit beenden, indem Sie die Escape-Taste drücken.)

Wenn Sie wieder auf die Brücke zurückkehren wollen, betätigen Sie den Knopf „BRÜCKE".

## EINFÜHRUNG IN DIE U.S.S. ENTERPRISE

Die „Einführung in die U.S.S. Enterprise" ist ein nützlicher Film, den Sie sich ausschließlich im Holodeck ansehen können. Wenn Sie diesen Film auswählen, begeben Sie sich auf eine Führung durch das Raumschiff Enterprise. Es werden alle wichtigen Brückenfunktionen und der Transporterraum erklärt. Um Sie mit dem Schiff vertraut zu machen, liefert der Computer während der Einweisung eine kurze Beschreibung aller wichtigen Stationen. Sie können die Einweisung jederzeit verlassen, indem Sie die Escape-Taste drücken.



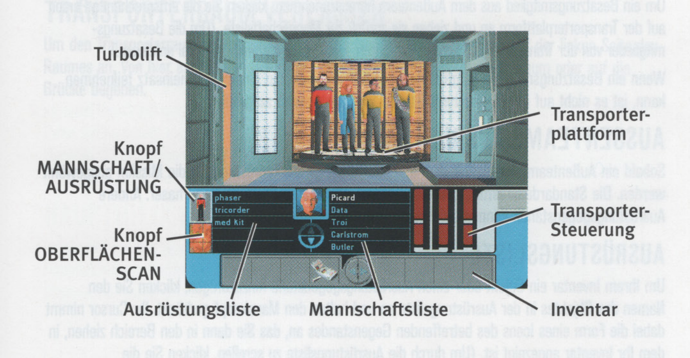
# TRANSPORTER-RAUM

# 11

Um in den Transporterraum zu gelangen, betätigen Sie den Turbolift auf der rechten Seite der Brücke und wählen dann „TRANSPORTERRAUM“.

## VORBEREITUNG DER AUSSENTEAMS

Der Transporter wird benutzt, um Besatzungsmitglieder vom Raumschiff Enterprise an nahegelegene Orte wie z.B. Planeten zu beamen. Wenn ein Außenteam an einen anderen Ort gebeamt wurde, kann es die jeweilige Welt erforschen oder die aktuelle Mission verfolgen.



Bevor ein Außeneinsatz beginnen kann, müssen die richtige Mannschaft und die richtige Ausrüstung zusammengestellt werden. Um Besatzungsmitglieder in ein Außenteam zu berufen oder Ausrüstungsgegenstände für eine Mission auszuwählen, betätigen Sie den Knopf „MANNSCHAFT/AUSRÜSTUNG".

**Hinweis: In den Schwierigkeitsgraden „FÄHNRICH" und „LIEUTENANT" wird das Außenteam sowie seine Ausrüstung automatisch für Sie zusammengestellt.**

## AUSSENTEAMS ZUSAMMENSTELLEN

Maximal vier Besatzungsmitglieder können in ein Außenteam berufen werden. Je nach Art Ihrer Mission sollten Sie für die Ausführung der Ihnen gestellten Aufgaben geeignete Besatzungsmitglieder in das Außenteam berufen. Wenn Ihre Mission z.B. darin besteht, ein krankes oder verletztes Wesen zu behandeln, sollten Sie Dr. Crusher in das Außenteam berufen.

## MANNSCHAFTSLISTE

Um ein Besatzungsmitglied in das Außenteam zu berufen, halten Sie beim Anklicken des Namens auf der Mannschaftsliste im Transporterraum den Mausknopf gedrückt. Ihr Cursor nimmt dabei die Form eines Icons des jeweiligen Besatzungsmitgliedes an, das Sie dann zur Transporterplattform ziehen. (Um durch die Liste zu scrollen, klicken Sie die Pfeile nach oben und nach unten an.) Eine andere Methode, die Mitglieder des Außenteams auszuwählen, ist, die Namen auf der Mannschaftsliste zweimal anzuklicken. Das gewählte Besatzungsmitglied betritt daraufhin durch die Tür auf der linken Seite den Raum.




Um ein Besatzungsmitglied aus dem Außenteam herauszunehmen, klicken Sie die entsprechende Person auf der Transporterplattform an und ziehen sie zurück zur Mannschaftsliste. (Um die Besatzungsmitglieder von der Transporterplattform zu entfernen, können Sie sie auch zweimal anklicken.)

Wenn ein Besatzungsmitglied aufgrund einer Verletzung nicht an einem Außeneinsatz teilnehmen kann, ist es nicht auf der Mannschaftsliste im Transporterraum aufgeführt.

## AUSSENTEAMS AUSRÜSTEN

Sobald ein Außenteam ausgewählt wurde, muß die geeignete Ausrüstung für die Mission ausgewählt werden. Die Standardausrüstung eines Außenteams beinhaltet Tricorder und Phaser. Andere Ausrüstungsgegenstände können bei Bedarf hinzugefügt werden.

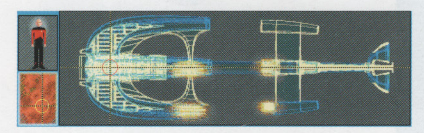
## AUSRÜSTUNGSLISTE

Um Ihrem Inventar ein Objekt oder einen Ausrüstungsgegenstand hinzuzufügen, klicken Sie den Namen des Objektes in der Ausrüstungsliste an und halten den Mausknopf gedrückt. Ihr Cursor nimmt dabei die Form eines Icons des betreffenden Gegenstandes an, das Sie dann in den Bereich ziehen, in dem Ihr Inventar angezeigt ist. (Um durch die Ausrüstungsliste zu scrollen, klicken Sie die

Oben/Unten-Pfeile an.) Eine andere Methode, Ausrüstungsgegenstände auszuwählen, ist, das Objekt auf der Ausrüstungsliste zweimal anzuklicken. Der Gegenstand wird dann Ihrem Inventar hinzugefügt.

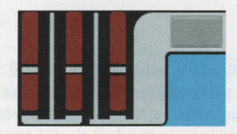
Um ein Objekt aus dem Inventar zu entfernen, klicken Sie das fragliche Objekt an und ziehen es aus dem Inventar zurück in die Ausrüstungsliste (Sie können es auch einfach zweimal anklicken).

## OBERFLÄCHEN-SCAN



Um Orte zu ermitteln, an die Sie ein Außenteam beamen können, klicken Sie den Knopf „OBERFLÄCHEN-SCAN" an. Dadurch wird eine Abbildung der Oberfläche des Ortes aufgerufen, zu dem gebeamt werden soll. Die blinkenden Punkte bezeichnen sichere Orte für das Runterbeamen.

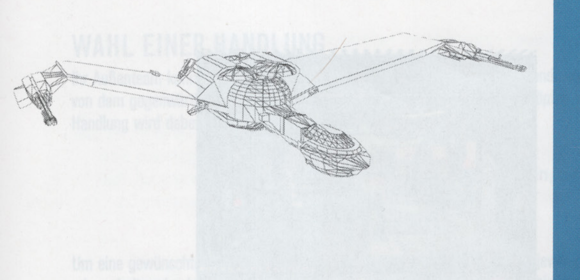
## BEAMEN



Wenn Sie ein Außenteam zusammengestellt, die Ausrüstung ausgewählt und einen Ort zum Runterbeamen festgelegt haben, ist es Zeit, das Außenteam auf seine Mission zu beamen. Um das Außenteam an den Ort seiner Mission zu beamen, klicken Sie die Transporter-Steuerung an und ziehen sie nach oben.

## TRANSPORTERRAUM VERLASSEN

Um den Transporterraum zu verlassen, klicken Sie einfach die Ausgangstür auf der linken Seite des Raumes an. Von hier aus können Sie sich in das Holodeck, in den Maschinenraum oder auf die Brücke begeben.



# AUSSENEIN-SÄTZE

# 12

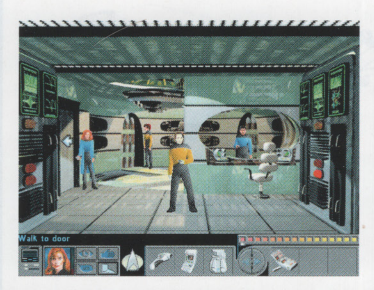
Die Außeneinsätze sind in *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity"* von zentraler Bedeutung. Auf diesen Missionen eröffnen sich Ihnen die Schlüsselelemente der Handlung. Auf Außeneinsätzen interagieren Sie mit außerirdischen Wesen, unbekannten Geräten und anderen Besatzungsmitgliedern. Nehmen Sie sich soviel Zeit, wie Sie benötigen, aber seien Sie vorsichtig. Sie werden erfahren, wann Sie alle Aufgaben, die auf einem Außeneinsatz zu erfüllen waren, erledigt haben.

Bis zu vier Crewmitglieder können für Außeneinsätze an andere Orte gebeamt werden. Während der Mission können Sie immer nur ein Mitglied des Außenteams führen, haben jedoch jederzeit die Möglichkeit, zwischen den einzelnen Besatzungsmitgliedern zu wechseln. Sie können Artefakte außerirdischer Lebensformen und andere Objekte finden, an sich nehmen und untersuchen. Wenn Sie ein Objekt an sich nehmen, wird es Ihrem Inventar hinzugefügt.

Bedenken Sie, daß die Außeneinsätze der Sternenflotte die maßgebende Prüfung Ihrer Fähigkeiten darstellen, Entscheidungen zu treffen. Richtige Entscheidungen wirken sich nicht nur auf Ihre eigenen Handlungsmöglichkeiten, sondern auch auf den Handlungsspielraum Ihrer Mannschaft, auf Ihren Außeneinsatz und möglicherweise auf den Ablauf Ihres gesamten aktuellen Auftrags aus. Handeln Sie entschlossen und dennoch vorsichtig genug, um Entscheidungen zu vermeiden, die Sie in Bedrängnis führen könnten. Alle Entscheidungen werden von Ihnen getroffen.

## HAUPTBILDSCHIRM

Im oberen Teil des Spielbildschirms spielt sich die gesamte Handlung ab. Auf dem Missions-Hauptbildschirm finden Sie alle Mitglieder des Außenteams, außerirdische Lebensformen und Objekte, mit denen Sie interagieren können.




Gelegentlich werden Räumlichkeiten in einem großen Maßstab auf dem Bildschirm dargestellt, und die Mitglieder Ihres Außenteams erscheinen daher in vergleichsweise geringer Größe. Wenn das Team zu klein abgebildet ist, um die einzelnen Mitglieder erkennen zu können, klicken Sie zum Wechseln zwischen den Teammitgliedern deren Portraits an. Ein wichtiger Hinweis: Verläßt ein Mitglied des Außenteams einen Raum, folgen ihm die restlichen Angehörigen des Teams immer, es sei denn, sie sind verletzt oder betäubt.

## STEUERUNG DER TEAMMITGLIEDER

Direkt rechts neben dem RGCD wird das Portrait des gegenwärtig gewählten Teammitglieds angezeigt. Hier wird festgelegt, welches Mitglied des Außenteams Sie gerade steuern. Indem Sie dieses Fenster anklicken, können Sie zwischen den einzelnen Teammitgliedern wählen. (Sie können die Auswahl der Teammitglieder auch mit der Leertaste vornehmen.)



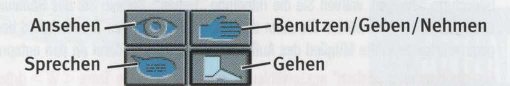
## ANZEIGE DES GESUNDHEITSZUSTANDS

Direkt neben dem Portrait wird der Gesundheitszustand des betreffenden Teammitglieds angezeigt. Die Angehörigen des Außenteams können sich während eines Außeneinsatzes verletzen oder krank werden. Diese Anzeige gibt den Gesundheitszustand der jeweils gewählten Teammitglieder an.

Wenn die Gesundheitsanzeige bis an den oberen Rand des Feldes reicht, befindet sich das Teammitglied bei voller Gesundheit. Jedesmal wenn das Teammitglied verletzt wird, fällt die Anzeige ab. Wenn die Anzeige in den roten Bereich sinkt, wird das Teammitglied bewußtlos. Die Teammitglieder kommen wieder zu Bewußtsein, wenn ihnen professionelle medizinische Behandlung zuteil wird.

## WAHL EINER HANDLUNG

Ihr Außenteam kann vier verschiedene Arten von Handlungen ausführen. Handlungen werden immer von dem gegenwärtig ausgewählten Teammitglied ausgeführt. Über den Knöpfen zur Wahl einer Handlung wird dabei immer eine Beschreibung der Handlung angezeigt.




Um eine gewünschte Handlung auszuwählen, klicken Sie mit der Maus die jeweilige Handlung an oder schalten durch Klicken mit dem rechten Mausknopf im Uhrzeigersinn bis zur gewünschten Handlung weiter. Wenn Sie eine Handlung ausgewählt haben, erscheint der Cursor in der Form eines Icons für die gewählte Handlung. Wenn Sie z.B. das Icon „Ansehen" (Auge) anklicken, erscheint Ihr Cursor in Form eines Auges.

Nachdem Sie eine Handlung ausgewählt haben, bewegen Sie den Cursor über den Hauptbildschirm. Wenn Sie eine Stelle passieren, an der Sie interagieren können, leuchtet der Cursor hellblau auf.

## DINGE ANSEHEN (HANDLUNG „ANSEHEN")

Um mehr Informationen über eine Person, einen Ort oder ein Objekt auf dem Hauptschirm oder Ihres Inventars zu erhalten, wählen Sie die Handlung „Ansehen". Klicken Sie das Handlungs-Icon in Form eines Auges an, und wählen Sie dann aus, was Sie sich ansehen möchten. Das gegenwärtig ausgewählte Mitglied des Außenteams teilt Ihnen dann seine Beobachtungen zu einem Objekt, einer Person oder einem Ort mit.

Um die Handlung „Ansehen" auszuwählen, können Sie auch die Taste < L > drücken.

## KOMMUNIKATION (HANDLUNG „SPRECHEN")

Soll ein Mitglied des Außenteams mit anderen Teammitgliedern oder mit beliebigen außerirdischen Lebensformen kommunizieren, wählen Sie die Handlung „Sprechen". Klicken Sie das Icon „Sprechen" (Sprechblase) an, und wählen Sie dann aus, mit wem gesprochen werden soll. Auf diesem Wege wird ein Gespräch begonnen.

Um die Handlung „Sprechen" auszuwählen, können Sie auch die Taste < T > drücken.

## OBJEKTE HANDHABEN (HANDLUNG „BENUTZEN/GEBEN/NEHMEN")

Soll ein bestimmtes Mitglied des Außenteams ein Objekt benutzen, geben oder nehmen, wählen Sie die Handlung „Benutzen/Geben/Nehmen". Um einen Gegenstand zu benutzen, klicken Sie das Hand-Icon an, wählen einen Gegenstand aus dem Inventar und klicken dann eine Person, einen Ort oder ein Objekt für die Benutzung des Gegenstandes an. (Bestimmte Gegenstände können Sie auch benutzen, indem Sie sie zweimal anklicken.) Soll ein Gegenstand an jemand oder etwas übergeben werden, wählen Sie den Gegenstand aus Ihrem Inventar und klicken dann den gewünschten Empfänger des Gegenstandes an. Wollen Sie einen Gegenstand an sich nehmen, klicken Sie den gewünschten Gegenstand einfach auf dem Hauptbildschirm an. Der Gegenstand wird dann Ihrem Inventar hinzugefügt.

Um die Handlung „Benutzen/Geben/Nehmen" auszuwählen, können Sie auch die Taste < U > drücken.

Kann die Handlung „Benutzen/Geben/Nehmen“ nicht ausgeführt werden, liefert Ihnen ein Mitglied des Außenteams in der Regel eine Erklärung dafür.

## FORTBEWEGUNG (HANDLUNG „GEHEN“)

Soll sich ein Mitglied des Außenteams von einem Ort des Bildschirms an einen anderen Ort auf dem Bildschirm bewegen, wählen Sie die Handlung „Gehen“. Klicken Sie das Handlungs-Icon in Form eines Fußes an, und wählen Sie dann den Ort, an den sich das Teammitglied bewegen soll. Das gegenwärtig gewählte Mitglied des Außenteams begibt sich dann an den entsprechenden Ort.

**Um die Handlung „Gehen“ auszuwählen, können Sie auch die Taste < W > drücken. (Um die Fortbewegungsgeschwindigkeit einer Figur zu erhöhen, halten Sie die Shift-Taste gedrückt.)**



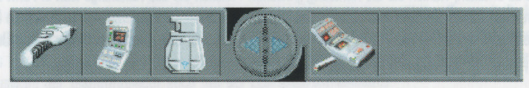
Nimmt das Fuß-Icon die Form eines Pfeils an, bedeutet dies, daß Sie den Bildschirm verlassen können. Um den Bildschirm zu verlassen, klicken Sie einfach mit dem Mausknopf.

## AUSSENEINSATZ BEENDEN



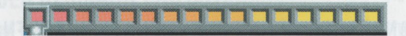
Um sich zum Schiff zurückzubeamen, benutzen Sie den persönlichen Kommunikator. Um die U.S.S. Enterprise zu rufen, klicken Sie den persönlichen Kommunikator an. Die Enterprise antwortet mit einer Bestätigung, und das Außenteam wird wieder an Bord gebeamt. Wenn Sie keine Antwort erhalten, haben Sie keine Funkverbindung zum Raumschiff.

## INVENTAR

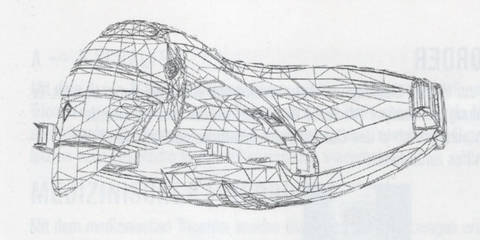


Im Inventar sind alle Gegenstände enthalten, die Ihr Außenteam gegenwärtig mit sich führt. Wenn ein Gegenstand aus dem Inventar ausgewählt wird, erscheint die entsprechende Bezeichnung direkt über den Knöpfen zur Auswahl der Handlungen. Um durch die Liste zu scrollen, klicken Sie die Pfeile nach rechts oder nach links in der Mitte der Inventarliste an.

## PHASEREINSTELLUNGEN



Mit diesen Knöpfen können Sie die Phaserenergie auf die Stufen 1 (ganz links) bis 16 (ganz rechts) einstellen. Je höher die Phaserenergie eingestellt ist, um so leistungsfähiger sind die Phaser des Teams. Einstellung „1“ führt zu leichter Betäubung, während Einstellung „16“ explosive Auflösungseffekte bewirkt. Die Phaser sollten in den höheren Einstellungen mit großer Vorsicht eingesetzt werden, da sie beträchtliche Schäden verursachen können. Vergessen Sie nicht, daß der Phaser eine gefährliche Waffe ist. Er sollte nicht unüberlegt eingesetzt werden.



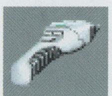
ANHANG

# ANHANG A: AUSRÜSTUNG

Jedes Föderationsraumschiff verfügt über eine bestimmte Standardausrüstung, die an die Außenteams ausgegeben wird. Diese Ausrüstung dient zur Selbstverteidigung (Phaser) und zur Messung und Aufzeichnung von Daten (Standard-Tricorder). Alle weiteren Ausrüstungsgegenstände werden entsprechend den speziellen Missionsanforderungen an die Außenteams ausgegeben.

## PHASER (TYP II)

Dieser Phaser ist eine Handfeuerwaffe zur Selbstverteidigung, mit der Angreifer abgewehrt oder starke strukturelle Schäden an Gebäuden oder Fahrzeugen hervorgerufen werden können. Die Phaserenergie kann in 16 Einstellungen von leichter Betäubung bis hin zu explosiven Auflösungseffekten reguliert werden.



## BEDIENUNG DES PHASERS

Legen Sie mit der Phasereinstellung (beschrieben im Kapitel: „Außeneinsätze") die Phaserenergie fest. Klicken Sie das Icon „Benutzen" an, und wählen Sie dann den Phaser in Ihrer Inventarliste. Nun richten Sie den Phaser auf das gewünschte Ziel und klicken mit dem Mausknopf. Dadurch wird ein Energiestoß auf das gewählte Ziel abgegeben.

Angriffe auf das Wohlbefinden von Planetenbewohnern stellen eine Verletzung der Hauptdirektive dar. Der Phaser dient in erster Linie zur Selbstverteidigung. Er ist nur unter größter Vorsicht für andere Zwecke einzusetzen.

## STANDARD-TRICORDER

Der Standard-Tricorder wird zur lokalen Messung und Aufzeichnung von wichtigen Daten benutzt. Er kann ebenso für die Berechnung und Analyse von Daten eingesetzt werden. Die im Tricorder gespeicherten Daten werden automatisch in den Computer der Enterprise geladen, wenn das Außenteam an Bord des Schiffes zurückkehrt.



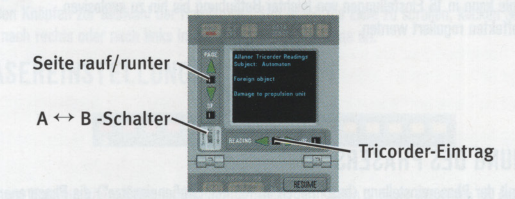
Eine weitere Funktion des Tricorders ist die Aufzeichnung der Kommunikation auf den Planeten. Der Tricorder kann auf Außeneinsätzen bis zu neun Gespräche aufzeichnen. Die Dialoge können jederzeit vor der Rückkehr auf das Schiff in Textform auf dem Tricorder abgelesen werden.

## BEDIENUNG DES TRICORDERS

Zur Vorbereitung eines Scans wählen Sie die Handlung „Benutzen" und klicken dann den Standard-Tricorder in der Inventarliste an. Klicken Sie dann den Bereich auf dem Hauptbildschirm an, den Sie scannen möchten. Wenn Sie das surrende Geräusch des Tricorders hören, ist der gewählte Bereich gescannt worden. Das Mitglied des Außenteams, welches den Scan ausgeführt hat, kann bestätigen, daß die Tricorder-Meßwerte aufgenommen wurden.

## TRICORDER-MESSWERTE ANZEIGEN

Gelegentlich werden bestimmte Informationen in den Tricorder-Protokollen zum zukünftigen Gebrauch aufgezeichnet. Um diese Meßwerte einzusehen, wählen Sie das Icon „Ansehen" und klicken dann den Standard-Tricorder an. Hierdurch wird der Tricorder-Bildschirm aufgerufen.




Auf dem Tricorder-Hauptschirm wird der erste im Tricorder gespeicherte Bericht angezeigt. Um weitere Informationen eines Berichts einzusehen, betätigen Sie die Pfeile nach oben und unten, die sich auf der linken Seite des Tricorders befinden. Zur Anzeige eines anderen Berichts betätigen Sie die direkt unter dem Hauptschirm liegenden Pfeile nach rechts und links.

### A ↔ B-SCHALTER

Mit dem A ↔ B-Schalter können Sie auswählen, welche Art von Informationen auf dem Tricorder angezeigt wird. Ist der Tricorder auf A gestellt, werden lokale Messungen und alle in den Tricorder übertragenen Berichte angezeigt. Ist der Tricorder auf B gestellt, können Sie die letzten neun Gespräche dieses Außeneinsatzes wiederholen.

## MEDIZINISCHER TRICORDER

Mit dem medizinischen Tricorder werden Diagnosen von Verletzungen erstellt, und es wird die Schwere der Verwundung bestimmt. Er kann bei Mitgliedern des Außenteams und allen Außerirdischen, denen Sie begegnen, angewendet werden.



## BEDIENUNG DES MEDIZINISCHEN TRICORDERS

Um den medizinischen Tricorder zu benutzen, wählen Sie das Icon für die Handlung „Benutzen" und klicken dann den medizinischen Tricorder in der Inventarliste an. Danach klicken Sie das Teammitglied oder den Außerirdischen an, der untersucht werden soll. Das Teammitglied, das die Untersuchung vornimmt, wird anschließend seine Einschätzung zur Diagnose äußern.

## MEDIKIT

Das Medikit dient in erster Linie zur medizinischen Notversorgung auf Außeneinsätzen. Es kann wie der medizinische Tricorder bei Teammitgliedern und Außerirdischen angewendet werden.



## ANWENDUNG DES MEDIKITS

Betätigen Sie das Icon für die Handlung „Benutzen", und klicken Sie dann das Medikit in der Inventarliste an. Um eine medizinische Grundversorgung vorzunehmen, klicken Sie die verletzte Person mit dem Medikit an. Das Außenteammitglied wendet das Medikit an und gibt anschließend Auskunft über den Zustand des Verletzten.

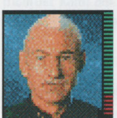
Während jedes Teammitglied das Medikit anwenden kann, ist nur Dr. Crusher in der Lage, eine verletzte Person wieder zu vollem Bewußtsein zu bringen. Die anderen Teammitglieder können nur leichte Verletzungen behandeln.

# ANHANG B: BRÜCKENOFFIZIERE DER U.S.S. ENTERPRISE

Während die Besatzung an Bord des Raumschiffs Enterprise über 1.000 Mitglieder zählt, steht Ihnen eine ausgewählte Gruppe der wichtigsten Besatzungsmitglieder zur Verfügung, um Ihnen bei bedeutenden Entscheidungen helfen zu können. Diese neun Besatzungsmitglieder können in Außenteams berufen werden.

Wenn Sie in den Spieleinstellungen (RGCD) den Schwierigkeitsgrad „FÄHNRICH" gewählt haben, werden die Außenteams und die Ausrüstung automatisch zusammengestellt.

## CAPTAIN JEAN-LUC PICARD



Captain Jean-Luc Picard ist der Captain des Flagschiffs der Sternenflotte, der U.S.S. Enterprise. Bevor Picard den Dienst auf dem Raumschiff Enterprise antrat, war er Brückenoffizier und später Captain des Forschungsschiffs U.S.S. Stargazer. Picards Name ist in der gesamten Galaxie ein Begriff, und er genießt unter seinen Amtskollegen größten Respekt. Neben seinen bemerkenswerten diplomatischen Fähigkeiten pflegt er ein reges Interesse an einer Vielzahl von Themengebieten, eingeschlossen Astrophysik und Archäologie.

## COMMANDER WILLIAM T. RIKER



Commander Riker ist Erster Offizier und Stellvertretender Befehlshaber des Raumschiffs Enterprise. Er neigt zu emotionalen (und bei manchen Gelegenheiten unkonventionellen) Entscheidungen, ist aber eine äußerst fähige „Nummer Eins" für Captain Picard. Obwohl man ihm bereits vielfach angeboten hat, das Kommando über ein eigenes Raumschiff zu übernehmen, zieht er die Besatzung und Atmosphäre der U.S.S. Enterprise vor. Seine Freizeitinteressen sind unter anderem Kochen und Jazzposaune-Spielen.

## LIEUTENANT COMMANDER DATA



Lieutenant Commander Data ist der für die Einsatzleitung zuständige Offizier des Schiffs und besetzt üblicherweise die Ops-Station (Einsatzleitung) auf der Brücke. Data ist ein hochentwickelter Androide, der von dem legendären Wissenschaftler Noonien Soong geschaffen wurde, der Datas Positonen-Gehirn konstruierte. Seine Basisprogrammierung verbietet es ihm, lebenden Wesen Leid anzutun, jedoch kann er zur Verteidigung anderer Gewalt anwenden. Unermüdlich versucht Data, ein sich ihm immer wieder stellendes Problem zu lösen: Er möchte verstehen, was es heißt, Mensch zu sein.

# ANHANG B: BRÜCKENOFFIZIERE DER U.S.S. ENTERPRISE

## LIEUTENANT COMMANDER GEORDI LA FORGE



Nachdem Geordi eine Weile als Steueroffizier (auch Conn genannt) auf der Brücke Dienst geleistet hatte, wurde er Chefingenieur des Raumschiffs Enterprise. Er besitzt ein brillantes mathematisches und technisches Verständnis, und selten gibt es ein technisches Problem, das er nicht lösen kann. La Forge ist von Geburt an blind und trägt ein Sichtgerät, das sich VISOR nennt. Durch den Visor ist La Forge auch in unterschiedlichen Lichtspektren mit einer ausgezeichneten Sehfähigkeit ausgestattet. Seine launische Art wird nur noch durch seine Sprachbegabung übertroffen.

## LIEUTENANT WORF



Lieutenant Worf ist der Sicherheitschef und der Taktik-Experte auf dem Raumschiff Enterprise. Als erster Klingone im Dienste der Sternenflotte hat er einiges durchgemacht, bevor man ihm diese angesehene Position anvertraute. Obwohl er in seinen Handlungen gelegentlich sehr von Gefühlen gelenkt wird, sind seine Fähigkeiten und Kenntnisse im Gefecht unerreicht. Trotz seiner Verpflichtung gegenüber der Sternenflotte und der U.S.S. Enterprise war er stark in politische Angelegenheiten der Klingonen verwickelt.

## COUNSELOR DEANNA TROI



Deanna Troi ist Counselor der Raumschiffs Enterprise. Sie ist als Halb-Betazoidin in der Lage, ihre emphatische Energie als Ergänzung ihrer psychologischen Fähigkeiten zu nutzen. Aufgrund ihrer Universitätsausbildung und Erfahrung im Dienst der Sternenflotte kann sie sogar die Gefühle außerirdischer Wesen lesen. Obwohl sie nicht leicht zu erregen ist, kann sie geradezu in Feuereifer geraten, wenn sie der Ansicht ist, jemand werde ungerecht behandelt. Ihre größte Leidenschaft ist Schokolade.

## DR. BEVERLY CRUSHER



Dr. Crusher ist die Chefärztin an Bord des Schiffes. Sie ist Expertin auf dem Gebiet der Biologie und besitzt außerordentliche Fähigkeiten auf den Gebieten medizinischer Behandlung, Operationen und Diagnosen. Crusher bewahrt immer einen kühlen Kopf und ist im Dienst immer sehr sachlich. Sie ist eine ausgezeichnete Tänzerin und engagiert sich als Schauspielerin und Dramaturgin.

## FÄHNRICH NILS CARLSTROM

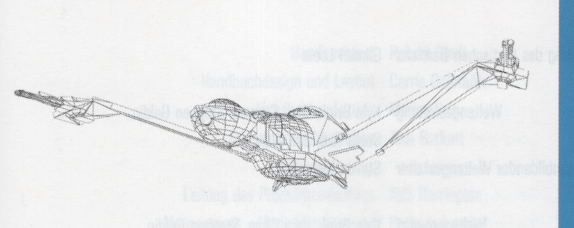


Fähnrich Carlstrom ist der Zweite Sicherheitsoffizier und bekleidet seine erste Stelle nach Abschluß seiner Ausbildung bei der Sternenflotte. Er ist dem direkten Befehl von Lieutenant Worf unterstellt. Trotz seiner Fähigkeiten als Fähnrich ist Nils sehr unerfahren und manchmal ungeduldig. Eines seiner Interessengebiete ist klassische Klaviermusik, besonders Beethoven.

## FÄHNRICH TAMARA BUTLER



Fähnrich Butler ist Zweiter Technischer Offizier unter Lieutenant Commander Geordi La Forge. Obwohl sie sehr schnell lernt und sehr besonnen ist, mangelt es ihr noch an Außeneinsatz-Erfahrung. Wie Fähnrich Carlstrom besetzt sie hier ihre erste Stelle nach Abschluß der Akademie der Sternenflotte. Zwei ihrer Hobbies sind Volkstanz und Schauspielerei.



# MITARBEITER-VERZEICHNIS

| | |
|---|---|
| Produktionsleitung und Chefdesigner | Mathias Genser |
| Co-Produzent | Meg Storey |
| Produktionsassistenz | Catherine Durand, Bryant Fong, Donald Simpson, Derwin Wyatt |
| Programmierung | Roger M. Fujii, Kyle Granger, Kevin Ray |
| Coprogrammierung | Ally Chen, Anthony Chiang, Eric Grotke, Erick Jap, Kuswara Pranawahadi |
| Zusätzliche Programmierung | Rebecca Ang, Mark Blattel, Gregg Seelhoff, Farah Soebrata, Jill Veronda, Peter Ward, Les Watts |
| Künstlerische Leitung | Matt Carlström, Erol Otus |
| Künstler | Aron Bonar, Chuck Butler, Chris Hamilton, David McGrath, Sunil Mukherjee |
| Künstlerische Unterstützung | Anthony Chiang, Greg Dyer, Karen Ffinch, Paul Wood |
| Zusätzliche Künstler | Charlie Anquilina, Alan Brimm, Tim George, Andy Probert, Sharon Stambaugh |

# MITARBEITERVERZEICHNIS

| | |
|---|---|
| Designberatung des taktischen Bereichs | Gilman Louie |
| Weltengestaltung | Kyle Brink, Bing Crowell, Stephen Goldin, Steve Tsai, Joe Ward |
| Auszubildender Weltengestalter | Steven Weinstein |
| Weltenentwurf | Kyle Brink, Vera Chan, Stephen Goldin, Joe Ward |
| Drehbuch | Kyle Brink, Vera Chan, Stephen Goldin, Naren Shankar, Joe Ward |
| Beratung bei Dialog- und Drehbuchtext | Naren Shankar |
| Drehbuchredaktion | Marisa Ong |
| Leitung der Tonaufnahmen | Paul Mogg |
| Musikkomposition/Geräuschdesign | Paul Mogg, J. White |
| Sound-Matchmaker | Steven Weinstein |
| Stimm-Coproduktion | Scott Petersen |
| Leitung der QS | Marjorie DeWilde |
| Management der QS | Kurt Boutin |
| Qualitätssicherung | Matt Archambault, Evan Birkby, Greg Blaha, Jason Borovick, Peter Chou, Bing Crowell, James Green, Stewart Megan, Hoi Nguyen, Brian Oldham, Russel Reiss, Steve Tsai, Sergio Vuskovic, Robert Wong, Derwin Wyatt |

| | |
|---|---|
| Handbuchtext | Robert Giedt |
| Handbuchdesign und Layout | Carrie Galbraith |
| Handbuchredaktion | Marisa Ong |
| Künstler der Produktion | Tom Barkett |
| Leitung des Produktmarketings | Rita Harrington |
| Management - Marketing Services | Kathryn Lynch |
| Graphische Leitung | Lucija Kordic |
| Produktionsassistenz | Jerome Paterno |
| Vizepräsident - Marketing Services | Holly Hartz |
| Public-Relations-Koordination | Kathy Sanguinetti |
| Einkaufsleitung | Sharon LoSasso |
| Produktionseinkauf | James Stewart |
| Vertriebskoordination | Shannon Yates |
| Viacom-Lizenzerteilung | Suzie Domnick, Renee Froix, Terri Helton, Kristine Ross, Dave Rossi |
| Beratung “Star Trek: The Next Generation” | Denise Okuda, Michael Okuda, Naren Shankar |
| Aufnahmestudios | Pacific Coast Sound Works, Hollywood, CA; Tennessee Production Center, Inc., Knoxville, TN; Buzzy’s Recording Studios, Hollywood, CA; The Mix Place, New York, NY; Magmasters, London, England |
| Digitale Tonverarbeitung | Pacific Coast Sound Works |
| Voiceover-Produktion | Paul Mogg und Wendy Neuss |

# MITARBEITERVERZEICHNIS

**IN DEN HAUPTROLLEN:**

Patrick Stewart als Captain Jean-Luc Picard
Jonathan Frakes als Commander William Riker
LeVar Burton als Lt. Commander Geordi La Forge
Michael Dorn als Lieutenant Worf
Gates McFadden als Dr. Beverly Crusher
Marina Sirtis als Counselor Deanna Troi
Brent Spiner als Lt. Commander Data
Majel Barrett als Bordcomputer

**STIMMEN**

| | |
|---|---|
| Admiral Brodnack | Bill Krauss |
| Admiral Reddreck | Michael Mancuso |
| Admiral Williams | Deborah Sale |
| Aelont | Tom Silberkleit |
| Außerirdischer Captain | Rob Jacobsen |
| Außerirdische Zolldrohne | Andy Valvur |
| Außerirdischer Erzähler | Andy Valvur |
| Außerirdischer Wissenschaftler | David Booth |
| Aramut | J. White |
| Avakar | Colin Hussey |
| Captain Ky'Dra | "Tree" (Michael J. West) |
| Captain Pentara | Suzy Berger |
| Chancellor Daenub | Phil Keller |
| Chancellor Laraq | Andy Valvur |
| Commander Chan | Connie Hall |
| Commander Tyralak | Erol Otus |
| Constable LLiksze | Deborah Sale |
| Stellvertreter des Constables | David McGrath |
| Berater Iydia | Roy Blumenfeld |
| Daimon Tybok | Paul Silverman |

| | |
|---|---|
| Dr. Ana Benyt | Nancy Cole |
| Dr. Vi Hyunh-Foertsch | Suzy Berger |
| Dr. Silas Griems | Sean Owens |
| Fähnrich Tamara Butler | Cynthia Marcucci |
| Fähnrich Nils Carlstrom | Paul Mogg |
| U.S.S. Enterprise Deck-Berichte | Robert Giedt, Lucija Kordic, Jerome Paterno |
| Gart Kimlash | "Tree" (Michael J. West) |
| Torwächter | Andy Valvur |
| Heilerin ZZolis | Connie Hall |
| Kabilan | Colin Hussey |
| Lucana | Jeanne Sophia |
| Madia | Linda Clements |
| Morassianischer Computer | Madeleine Wild |
| Nachyl | Brian Vouglas |
| Optimator Eins | Rob Jacobsen |
| Optimator Zwei | Amanda Carrett |
| Romulanischer Captain | Sean Owen |
| Shanok | Rob Jacobsen |
| Stamblyr | David Booth |
| T'Bak | Tom Silberkleit |
| Fährtensucherin Melas | Amanda Carrett |
| Hüter der Unity-Sphäre | Cynthia Marcucci, Erol Otus, J. White |
| Veronda-Vogel | Madeleine Wild |
| Wärter Tzudan | Paul Silverman |

# MITARBEITERVERZEICHNIS

Besonderen Dank an: Bender, Goldman & Helper (Public Relations, Los Angeles), Tom Byron, Tamar Cohen, Suzi Crandal, Tom Dickson, Pat Feely, Simon Ffinch, Lou Gioia, Marianne Golan, Indian Rock Imagesetting, Dan Irish, Stan Jacobs, Jennifer Spalding & Associates, Greg Kennedy, Paul Kim, Matthew Lesher, Adam Levine, Gilman Louie, Guymond Louie, Bob Michaels, Mitchell Talent Management, Steve Olson, Jacqueline Pearl, Planned Marketing Solutions, Diane Roberts, Carol Rudisill, Smartalk, Richard Thompson, Mark Waldrep, Steven Weinstein, Wild Enterprises, Julie Williams, Woods & Woods, Jennifer Wyatt

U.S.S.Enterprise™, Romulanischer Warbird, Klingonischer Bird of Prey, Galileo Shuttle, Sternenbasis und Ferengi Marauder-Drahtmodelle von Viewpoint

Software für die Figurenanimation C-POL, C-BIRD, s-dkit, c-tools und Mental Ray von SOFTIMAGE

Die auf der Spielpackung und dem Handbuch gezeigte Abbildung wurde von Bill Eaken eigens für *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* entworfen.

Das Design der Enterprise-LCD-Anstecker stammt von Andy Probert. Verpackung und Produktion von Chrysalid Group, Inc..

# MICROPROSE KUNDENSERVICE

**Großbritannien**

Telefon: +44 (0) 1454 329510, (10:00 - 12:30 Uhr und 13:30 - 16:00 Uhr MGZ/SZ)
Fax: +44 (0) 1454 326499, (9:00 - 17:30 Uhr MGZ/SZ)
montags bis freitags

MicroProse Europe, The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6AY, UK.

**Deutschland**

Telefon: +49 (0) 5241 946480, (15:00 - 18:00 Uhr MEZ, nur dienstags)
Fax: +49 (0) 5241 946494, (14:30 - 18:00 Uhr MEZ, montags bis freitags)

MicroProse-Spectrum HoloByte GmbH, Bartholomäusweg 31, 33334 Gütersloh.

**Frankreich**

Telefon: +33 1 485-70554, (14:30 - 18:00 Uhr MEZ)
Fax: +33 1 485-76291, (14:30 - 18:00 Uhr MEZ)
montags bis freitags

UBI-SOFT (MicroProse Dept), 28, Rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Sous Bois CEDEX, Paris, Frankreich.

**USA**

Telefon: +1 410-771-1151, (9:00 - 17:00 Uhr Ortszeit-Ostküste)
Fax: +1 410 771-1174 (9:00 - 17:00 Uhr Ortszeit-Ostküste)
montags bis freitags

MicroProse USA, 180 Lakefront Drive, Hunt Valley, MD, USA 21030.

Telefon: +1 510-522-1164 (9:00 - 17:00 Uhr Ortszeit-Westküste)
Fax: +1 510-522-3587 (9:00 - 17:00 Uhr Ortszeit-Westküste)
montags bis freitags

Spectrum HoloByte, 2490 Mariner Square Loop, Alameda, CA, USA 94501.

## MICROPROSE ON-LINE-DIENSTE

**Bulletin Boards**

| | | |
|---|---|---|
| MicroProse UK | +44 (0) 1454 327083 | (14.400 Baud) |
| | +44 (0) 1454 327084 | (14.400 Baud) |
| MicroProse Deutschland | +49 (0) 5241 946484 | (28.800 Baud) |
| MicroProse USA | +1 410-785-1841 | (28.800 Baud) |
| Spectrum HoloByte | +1 510-522-8909 | (14.400 Baud) |

**Compuserve**

| | |
|---|---|
| MicroProse Europe Mailbox | 71333,314 |
| MicroProse Deutschland Mailbox | 74777,3326 |
| MicroProse USA Mailbox | 76004,2223 |
| Spectrum HoloByte Mailbox | 76004,2144 |

MicroProse und Spectrum HoloByte verfügen auch über öffentliche Foren und Bibliotheken für Kommentare, Fragen und Dateien. Sie finden uns im Game Publishers Forum "B" (GO GAMBPUB)

**Delphi-Internet**

MicroProse Europe betreibt ein komplettes Forum für die Anwender, über das Sie Korrekturprogramme, Updates, Demos und Produktinformationen kopieren können. Diesen On-Line-Dienst finden Sie auf UK Delphi.

| | |
|---|---|
| MicroProse USA Forum | US-DELPHI, GAME SIG |
| MicroProse Europe Forum | UK-DELPHI, FEATURED FORUMS, MICROPROSE |
| MicroProse USA Mailbox | microprose3 |
| MicroProse Europe Mailbox | MPS_EUROPE |

**Fidonet**

MicroProse Conference — Node 1:2617/107

**Genie**

Scorpia RT, Schlüsselwort: "Scorpia"

| | |
|---|---|
| MicroProse USA Adresse | MicroProse |
| MicroProse Europe Adresse | MPS.UK |

**Internet**

**E-Mail**:

| | |
|---|---|
| MicroProse Europe | 71333.314@compuserve.com |
| MicroProse Deutschland | 74777.3326@compuserve.com |
| MicroProse USA | 76004.2223@compuserve.com |
| Spectrum HoloByte | 76004.2144@compuserve.com |

**FTP**: Der MicroProse FTP-Standort bietet eine komplette Bibliothek der neuesten Updates, Demos und Produktinformationen.

Standortadresse: **ftp.microprose.com**

**World-Wide-Web**: Sie erhalten Zugang zu unseren WWW Home Pages, indem Sie über Ihre Web Browser Software auf **http:/www.microprose.com** zugreifen.

# SPECTRUM HOLOBYTE SOFTWARE-LINZENZVEREINBARUNG

SPECTRUM HOLOBYTE, INC. LIZENZIERT DAS BEIGEFÜGTE SOFTWARE-PROGRAMM AUSSCHLIESSLICH FÜR DEN PERSÖNLICHEN GEBRAUCH DES KÄUFERS UNTER DEN UNTEN AUFGEFÜHRTEN BEDINGUNGEN, DIE SIE DURCH ÖFFNEN DIESER PACKUNG ODER BENUTZUNG DER DARIN ENTHALTENEN DISKETTE AKZEPTIEREN.

Spectrum HoloByte gibt Ihnen hiermit eine nicht exklusive Genehmigung, die beigefügte Software und das Handbuch nach den in dieser Software-Linzenzvereinbarung aufgeführten Bedingungen und Einschränkungen zu benutzen.

Dieses Handbuch und die dazugehörige Software sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Es ist Ihnen nicht gestattet, Teile der Software oder des Handbuches zu kopieren oder anderweitig wiederzugeben, es sei denn, Sie laden die Software auf einem Computer, um das Programm für Ihren persönlichen Gebrauch zu betreiben. Das Original und jegliche Sicherungskopien der Software und des Handbuches sind ausschließlich in Verbindung mit einem Computer zu benutzen. Es ist Ihnen zwar erlaubt, die Software von einem Computer auf einen anderen zu übertragen, doch dürfen Sie dies jeweils nur in Verbindung mit einem Computer tun. Es ist Ihnen nicht gestattet, die Software über ein Netzwerk elektronisch von einem Computer auf einen anderen zu übertragen. Ferner ist es Ihnen nicht erlaubt, Kopien der Software oder des Handbuches an andere Personen weiterzugeben. ES IST IHNEN STRENGSTENS UNTERSAGT, DIE SOFTWARE ODER JEGLICHE KOPIE, MODIFIKATION ODER ZUSAMMENGESETZTE TEILE GANZ ODER TEILWEISE ZU KOPIEREN, MODIFIZIEREN, ÜBERTRAGEN, UNTERZULIZENZIEREN, ENTLEIHEN, VERLEIHEN, VERMITTELN, ÜBERSETZEN, AUF JEGLICHE PROGRAMMIERSPRACHE ODER EIN ANDERES FORMAT ZU KONVERTIEREN, NEU ZU KOMPILIEREN, AUSEINANDERZUNEHMEN ODER AUF EINE ANDERE ART UND WEISE ZU BENUTZEN, ALS IN DIESER LINZENVEREINBARUNG VORGESEHEN IST.